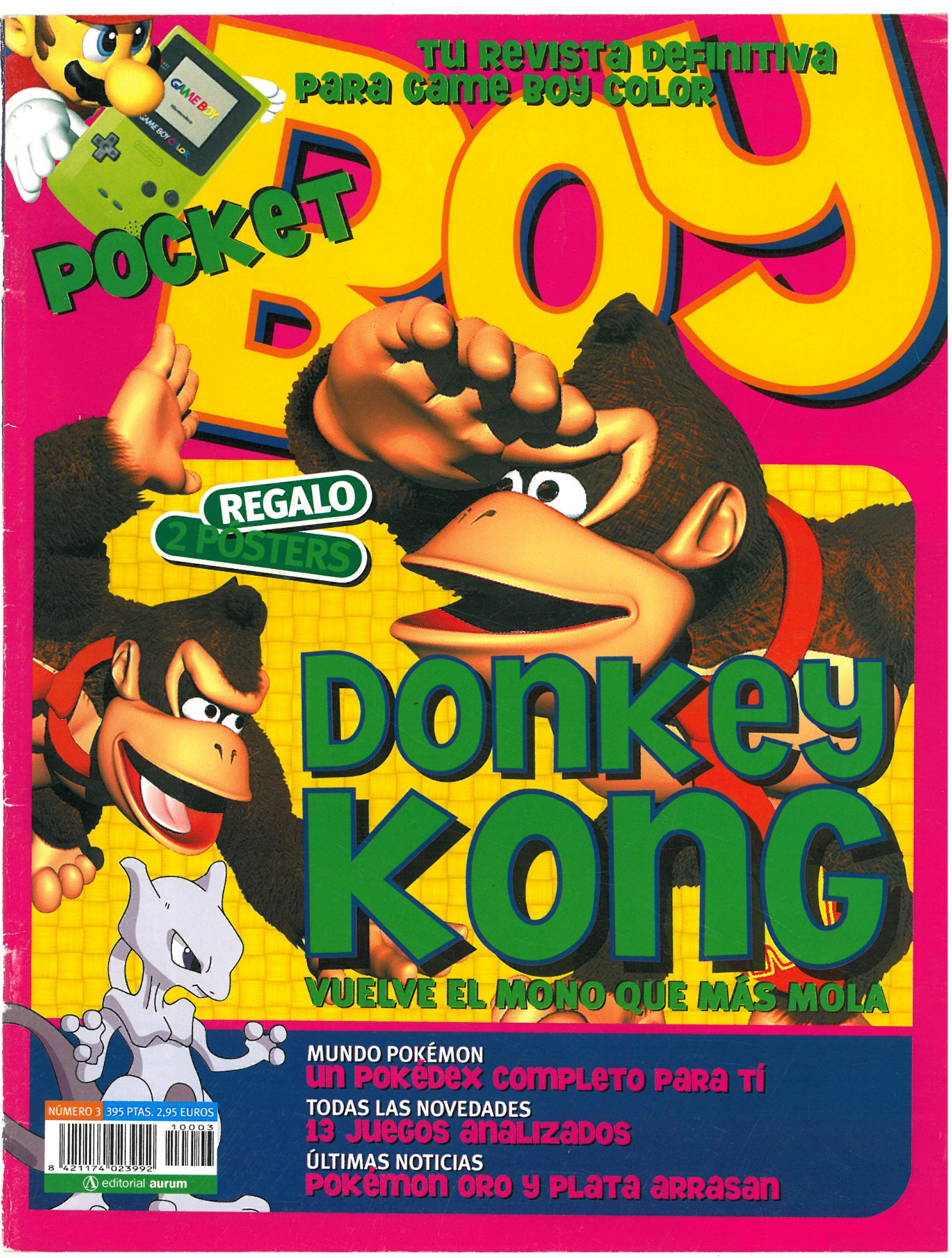

TU REVISTA DEFINITIVA
PARA GAME BOY COLOR
POCKET BOY
REGALO
2 POSTERS
DONKEY KONG
VUELVE EL MONO QUE MÁS MOLA
MUNDO POKÉMON
UN POKÉDEX COMPLETO PARA TÍ
TODAS LAS NOVEDADES
13 JUEGOS ANALIZADOS
ÚLTIMAS NOTICIAS
POKÉMON ORO Y PLATA ARRASAN
NÚMERO 3 395 PTAS. 2,95 EUROS
8 421174 023992 10003
editorial aurum

GUÍAS PLA ETStation

SOLUCI TRUCOS PARA PLAYSTATION™ Y PS2™

5 guías completas por tan sólo 395 pesetas
¿Cuándo ha dado alguien tanto por tan poco?

SÓLO 395 PESETAS

GUÍAS COMPLETAS

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE
LA GUÍA QUE TE *LUMINARÁ* EL CAMINO

TOCA WORLD TOURING CARS
TODOS LOS CIRCUITOS, COCHES Y TRUCOS

A SANGRE FRÍA
ESPÍA NUESTRA GUÍA TOP-SECRET

CHASE THE EXPRESS

PocketBoy
Número 3
Enero 2001
Revista mensual de Game Boy y Game Boy Color publicada por **Editorial Aurum, S.L.**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de Total Game Boy Color, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

Edición castellana Editorial Aurum, S.L.
Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Producción: **Hans L. Kötz**
Director de arte: **Ibon Zugasti**

Director: **Alex Novials**
Redacción: **J.M. Sánchez, Mauricio Verdaguer**
Maquetación: **Max Domingo**

PUBLICIDAD
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
Madrid: Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid
Teléfono: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Teléfono: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN
Fepsl (93 238 04 37)

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa
Santa Perpètua de la Mogoda
Barcelona
Teléfono: 93 415 07 99
Depósito legal: B-42978-00

editorial aurum

¡HOLA!

Muchas novedades, el año 2001 entra con fuerza en el planeta Game Boy y éste mes viene cargado de sopresas. Te presentamos algunos juegos que traen calidad y aire fresco a nuestra pantallita portátil. Desde la nueva entrega de las aventuras de Donkey Kong a las apasionantes misiones de los Thunderbirds, pasando por el juego de cartas de los Pokémon o el cartucho de ese geniecillo navideño conocido como "El Grinch", una amplia gama de propuestas para todos los gustos. Y es que el que no se contenta es porque no quiere: ¡feliz año y hasta el mes que viene!





Sumario



El Grinch 22

Un excelente juego de puzzles que reinterpreta la mecánica del viejo Pac-Man y ofrece mucha diversión

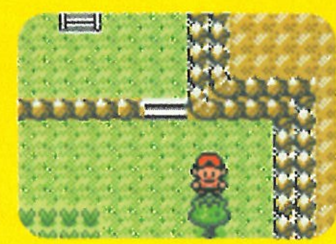




Pokémon Oro y Plata arrasan

No es algo que nos vaya a sorprender a estas alturas: el fenómeno Pokémon sigue creciendo, y en los Estados Unidos está batiendo récords





Los estadounidenses se han rendido masivamente ante los encantos de los pequeños monstruos de bolsillo. Las ventas de "Pokémon Oro" y "Pokémon Plata" para Game Boy están destrozando todas las listas de venta: sólo en la primera semana se vendieron 1'4 millones de cartuchos en el país de los Simpsons. Hay que tener en cuenta que el récord anterior lo ostentaba "Pokémon Amarillo", que llegó a vender más de 600.000 unidades en su primera semana en las tiendas.

Los americanos adoran a Pikachu

Nintendo América se frota las manos. Su encargado de márketing y ventas asegura que el videojuego más vendido en el año 2000 para cualquier tipo de consola es "Pokémon Stadium" para la Nintendo 64, y el videojuego portátil más exitoso es precisamente "Pokémon Amarillo" para Game Boy Color. Se espera que las nuevas versiones superen incluso estas enormes cifras: Nintendo pretende vender hasta diez millones de copias de oro y plata en menos de seis meses. Aunque todavía tardará un tiempo en llegar a España, empieza a ahorrar para que el bombazo del 2001 no te pille sin un duro.

El teléfono comunica

Pero no todo son buenas noticias. ¿Recuerdas el sistema de adaptador para teléfonos móbiles para jugar a "Pokémon Crystal" que te anunciábamos el mes pasado? Su lanzamiento en Japón se ha retrasado del 14 de diciembre al 27 de enero del 2001, aunque esto no afecta a la aparición en el mercado del nuevo cartucho, una versión algo mejorada de "Pokémon" oro y plata en el que se incorpora una chica entrenadora.

Últimas noticias

Nintendo está desarrollando de forma experimental un nuevo tipo de juego que incorpora un sensor de movimiento al cartucho. En lugar de los típicos botones de dirección, quieren conseguir que el manejo de los personajes se consiga moviendo la propia consola de un lado a otro. Aunque el proyecto original debía ser protagonizado por Kirby, una simpática bola de color rosa, parece que finalmente el juego se rediseñará para convertirse en un cartucho más cercano al universo Pokémon. ¡Bien por eso!

¿Qué es una WonderSwan?







Bandai, la conocida empresa juguetera, ha decidido apostar fuerte por los videojuegos. Recientemente ha lanzado en Japón la WondersSwan Color, una nueva versión de su consola portátil. Con ella quiere hacer la competencia a Nintendo, que tras vender 100 millones de unidades de la Game Boy controla alrededor del 90% del mercado. Y la verdad es que, de momento, Bandai no se puede quejar: en sólo dos días se vendieron en las tiendas más de 300.000 unidades .

Esto indica que los aficionados han acogido con algo más de entusiasmo a esta máquina que a su predecesora en blanco y negro, que desde marzo de 1999 solo ha vendido 1,9 millones de unidades. La WonderSwan Color tiene 16 bits, mientras que la Game Boy Advance tendrá 32; pero cuesta unas 12.000 pesetas, aproximadamente 4.000 menos que la futura consola de Nintendo.







Otras de sus ventajas son su pantalla algo más grande y su peso más ligero, además de que se puede conectar a la Playstation 2 de Sony. Parte del éxito de esta consola en Japón es el apoyo que Square, la firma responsable de la clásica saga "Final Fantasy", ha dado a la WonderSwan Color: los tres primeros juegos de la serie irán apareciendo en breve. Como puedes ver en estos pantallazos, sus gráficos son fantásticos.

Otra de las bazas importantes de esta nueva máquina portátil es "Digimon", el juego de los monstruitos luchadores que compite directamente con los "Pokémon" de Nintendo. Está previsto que la WonderSwan llegue a Estados Unidos alrededor del próximo otoño, pero todavía no se conoce su fecha de lanzamiento en Europa.









Mucho más que ladrillos de colores

Todos hemos jugado con Lego alguna vez, pero difícilmente podíamos imaginar que acabaríamos haciéndolo en nuestra Game Boy. La compañía escandinava ha preparado de golpe tres cartuchos distintos basados en su universo de ladrillos de colores, y aunque todavía no sabemos cuándo llegarán a nuestras manos, la cosa promete...

Para todos los gustos

Lego Alpha Team es un juego de espionaje repleto de agentes secretos, todos con diferentes especialidades y hasta 36 tipos distintos de objetos para cumplir sus misiones. Lego Racers es un juego de carreras en el que podrás construirte un coche a medida para competir con tus colegas a través del cable. Y Lego Stunt Rally te permitirá crear alucinantes pistas llenas de obstáculos y saltos antes de echarte unas carreritas. Y, como puedes ver en las imágenes, todos los títulos mantienen su aspecto típicamente Lego gracias a los excelentes gráficos en tres dimensiones...

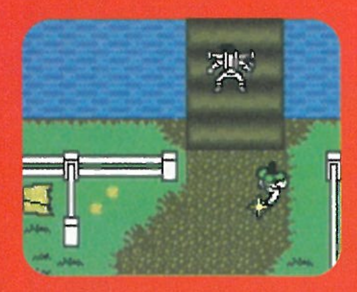




Hasta el infinito y más allá



Otro de los personajes de Disney llega con su propio cartucho para Game Boy bajo el brazo, y la verdad es que ya hemos perdido la cuenta de cuantos van. "Buzz Lightyear of Star Command" aparecerá el mes próximo para ofrecernos las aventuras de este simpático héroe galáctico que hace de las suyas en las películas de la serie "Toy Story". Deberemos guiar a Buzz a través de siete mundos distintos cargados de peligros y ayudarle a cumplir complicadas misiones en cada uno de ellos. En fin, que la cosa pinta la mar de bien.







Un héroe loco de verdad





Gift es una pequeña criatura simpática y regordeta que vive en el país de los videojuegos, y es el único voluntario que queda para intentar salvar a la princesa Lolita Globo de los malos. Para ello deberá atravesar siete locos mundos, llenos de parodias de películas famosas y de otros juegos, armado únicamente con un bastón. Este cartucho es una mezcla de plataformas clásicas y puzzles rompe-cabezas que promete muchas horas de diversión, ya que su nivel de dificultad es bastante elevado.



Salva a las ovejitas estúpidas

"Sheep" es un nuevo y divertido juego para Playstation en el que deberás hacer de pastor y llevar a un montón de ovejitas de un punto a otro del mapa, pero sin que se te mueran todas por el camino. Y es que son unos animalillos tan, tan estúpidos, que la van palmando de la manera más tonta: electrocutadas en las vallas, aplastadas por una apisonadora, despeñadas... imagínate si son tontas, que algunas explotan como un globo de tanto comer pasto por los campos.



Lara regresa... al pasado





Si siempre quisiste saber más sobre la vida de Lara Croft, "Tomb Raider Chronicles" es lo que andabas buscando. Este juego para Playstation te ofrece cuatro episodios del pasado de nuestra arqueóloga preferida. Una aventura en Roma en busca de un misterioso artefacto, una misión en un submarino ruso, la lucha contra unas fuerzas diabólicas en una isla irlandesa y un peligroso rascacielos son los largos niveles que tenemos por delante. Y no te lo pierdas: en el tercero, Lara aparece cuando era niña... y sin armas.



Échate un bailecito, colega

Llega la locura a la Dreamcast con "Samba de Amigo", un juego de biloteo al que puedes enchufar unas maracas especiales que sirven de mandos de control. Un montón de colorido, unos personajes súper enrollados y, cómo no, una música variada y marchosa, hacen de las partidas un espectáculo increíble. Liarse a bailar como un loco con el mono Amigo y el resto de la tropa es pura diversión para el cuerpo y la mente.







Quake III Arena: sólo uno sobrevivirá



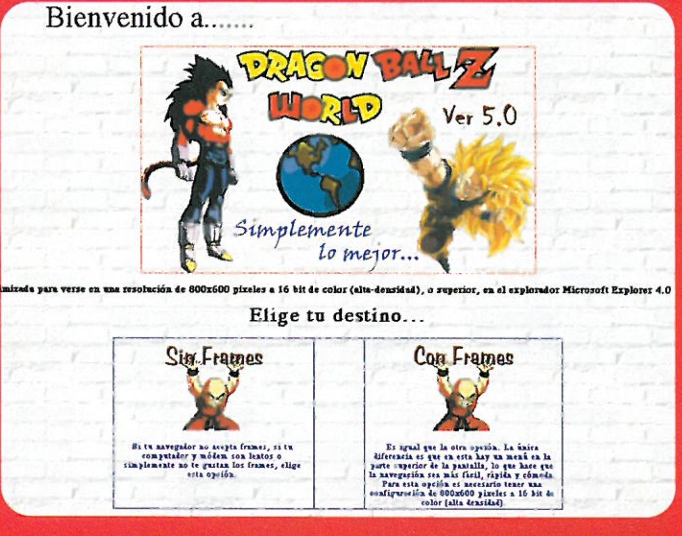
Uno de los videojuegos más bestias de la historia aterriza también en la Dreamcast. "Quake III: Arena" es una sanguinaria batalla sin cuartel de todos contra todos, con montones de escenarios diferentes y armas mortíferas por todas partes. La cámara en primera persona se mueve con suavidad y rapidez para que te metas del todo en la acción. Pero lo más novedoso de este juego es sin duda la posibilidad de jugar partidas contra más jugadores a través de Internet: ¡la bomba!

WWW.GEOCITIES.COM/TOKYO/SHRINE/9561

TODO SOBRE LA SAGA DRAGON BALL

En esta completísima página podrás encontrar un montón de información sobre Son Goku y sus colegas, ¡incluyendo algunos emuladores de juegos!







Absolutamente todo lo que quieras saber sobre el universo de la serie Dragon Ball se encuentra en esta completa página en castellano. Un montón de imágenes, videos, animaciones, sonidos y músicas espean a que hagas un simple click con tu ratón.

Una enciclopedia de artes marciales

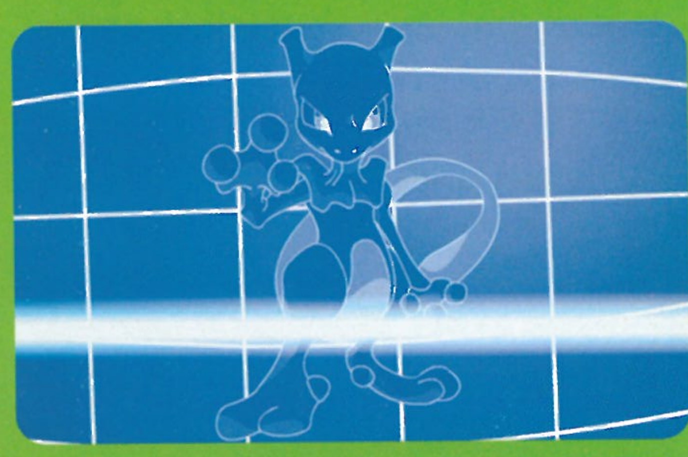
En el apartado de información podrás conocer todos los detalles de esta apasionante saga. Hay resúmenes de los argumentos de todos los episodios y una exhaustiva galería con todos los personajes que aparecen. Mención especial merece la enciclopédica sección de técnicas de artes marciales, en la que se recogen descripciones los movimientos de ataque y defensa utilizados por los diversos luchadores. Otra de las partes más interesantes es la que contiene emuladores de todos los juegos de consola sobre Dragon Ball que han aparecido, incluyendo un par para Game Boy: sólo hace falta bajarlos para poder echarse unas partiditas en el ordenador. Algo que resulta genial si tenemos en cuenta que muchos de ellos no han llegado nunca a nuestro país.



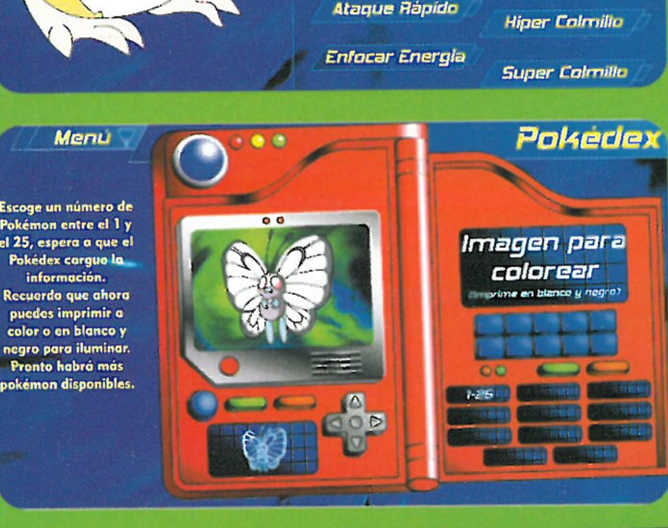
WWW.PIKAFLASH.COM

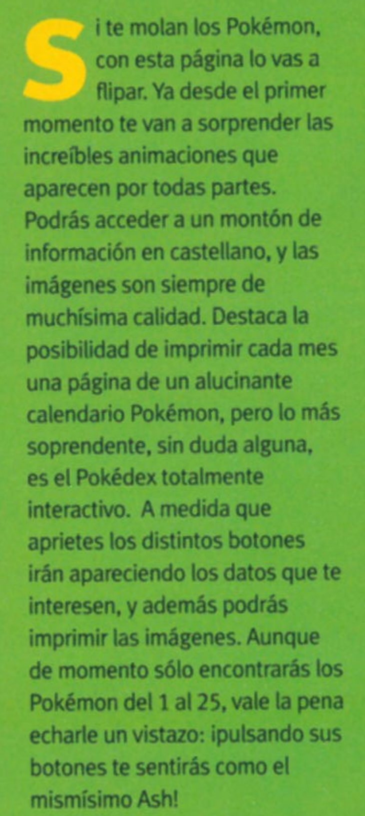
ALUCINA CON LOS POKÉMON ANIMADOS











Si te molan los Pokémon, con esta página lo vas a flipar. Ya desde el primer momento te van a sorprender las increíbles animaciones que aparecen por todas partes. Podrás acceder a un montón de información en castellano, y las imágenes son siempre de muchísima calidad. Destaca la posibilidad de imprimir cada mes una página de un alucinante calendario Pokémon, pero lo más soprendente, sin duda alguna, es el Pokédex totalmente interactivo. A medida que aprietes los distintos botones irán apareciendo los datos que te interesen, y además podrás imprimir las imágenes. Aunque de momento sólo encontrarás los Pokémon del 1 al 25, vale la pena echarle un vistazo: ¡pulsando sus botones te sentirás como el mismísimo Ash!







DONKEY KONG COUNTRY

VUELVE EL MONO QUE MÁS MOLA

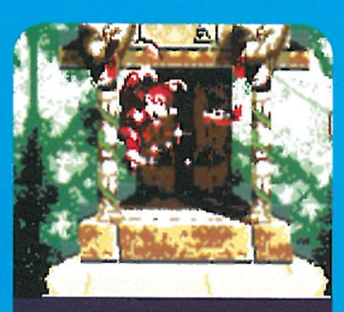
EL REY DE LAS PLATAFORMAS NO SE RINDE Y NOS TRAE UNA AVENTURA QUE NO PODREMOS OLVIDAR

Editor: **NINTENDO**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **PLATAFORMAS**

King K Rool, el malvado rey de los Kremlings y enemigo eterno de nuestros queridos monos, ha logrado robar hasta la última banana de la despensa de la familia Kong. Parece que este tipo se la está buscando, ¿verdad? Porque hay que ser un poco tonto para andar metiéndose con ese pedazo de mono que es Donkey Kong. En fin, tu tarea consiste ahora en recuperar todos los valiosos plátanos, y de paso darles su merecido a los malosos. Para ello te meterás en la piel del cabecilla de la familia Kong y también en la de Diddy, un monito pequeño pero matón.



El pequeño Diddy Kong se enfrenta a una gran abeja

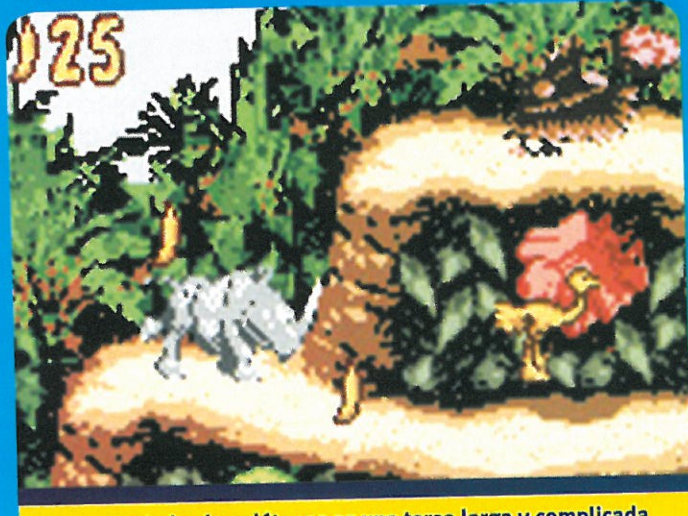


Todos los escenarios tienen muchísimos detalles

UN BARRIL DE RISAS

En este juego de plataformas, la acción avanza horizontalmente y te proporciona una magnífica visión de perfil de tu personaje y sus movimientos. Todo el mapeado está repleto de vidas extra, bonus y "continues". Podrás ir y venir usando ascensores, balanceándote en el extremo de una liana al más puro estilo tarzanoide, o incluso montándote en la vagoneta de una oscura mina. Además deberás enfrentarte a un verdadero ejército de enemigos,

compuesto de unos pesadísimos cocodrilos amarillos, abejas de peligroso aguijón y otras muchas malvadas criaturas... para enfrentarte al llegar al final con el mismísimo rey de los lagartos. De acuerdo, todo esto tampoco supone ninguna novedad. Pero estamos hablando de Donkey Kong, un auténtico clásico, una saga que ha marcado la pauta para innnumerables juegos en toda época y lugar. Cuando apareció para la Super Nintendo supuso una revolución, y también maravillo a todos en la SNES. Estas Navidades tenemos, por fin, este cartucho flipante para nuestra Game Boy Color.

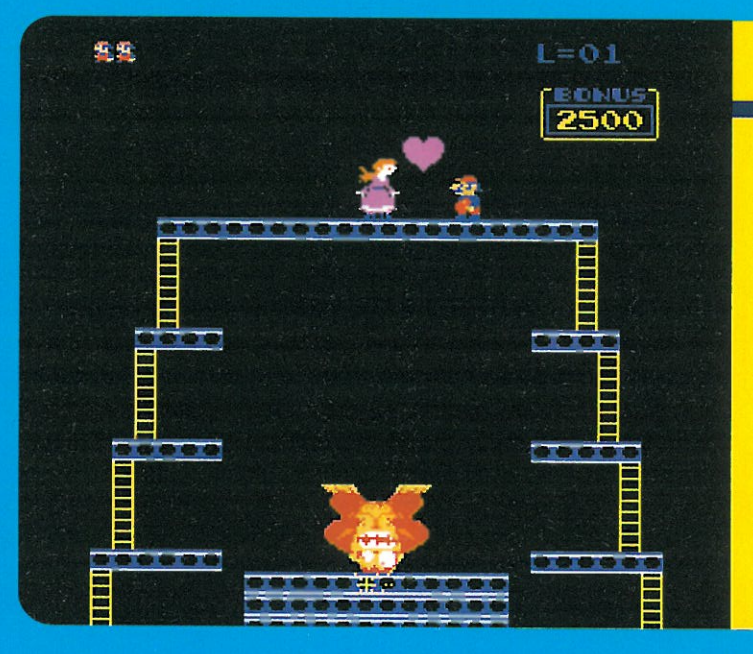


Recuperar todos los plátanos es una tarea larga y complicada


El rey de los monos pega unos brincos que lo flipas

¡Qué gráficos tan monos, oye!

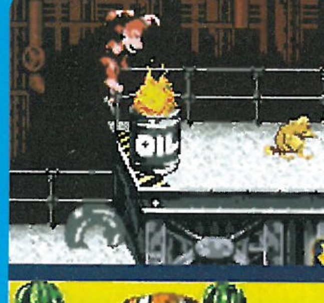
La calidad de los gráficos, soberbios en sus texturas y con una gran profundidad, te va a hipnotizar. Pocas veces se ha llevado tan lejos el potencial de nuestra pequeña consola. "Donkey Kong Country" mantiene el encanto de las anteriores versiones y no renuncia a ninguno de sus contenidos, sino que incluso los amplía: ¡hay todo un nivel diseñado en exclusiva para Game Boy! También contaremos con la fantástica opción de imprimir algunos dibujos especiales, que iremos consiguiendo al avanzar en la aventura, con ayuda de la impresora Game Boy. De hecho, las novedades son tantas que no hay más

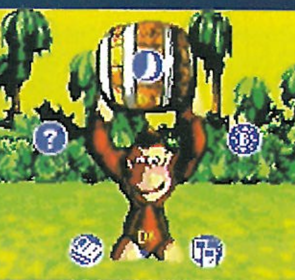


UN POCO DE HISTORIA

Donkey Kong (que en inglés significa algo así como "mono estúpido") apareció por primera vez en los salones recreativos en 1981. El por entonces malvado primate secuestraba a Paulina, la novia del trabajador Jumpman (que al cabo de poco se convertiría en nuestro queridísimo Mario). Jumpman debía esquivar los barriles que lanzaba Donkey Kong, al mismo tiempo que subía las escaleras para rescatar a su chica. El juego fue un bombazo y vendió más de 100.000 unidades, provocando el nacimiento de varias secuelas y preparando el camino del éxito para el mono más famoso de los videojuegos. Toda una familia evolucionó alrededor de Donkey, incluyendo a Diddy, Candy, Cranky y Funky. Y con ellos aparecieron también un montón de nuevos juegos, incluyendo la serie Donkey Kong Country para la SNES.

remedio que quedar impresionado. A medida que explores el mundo del juego te darás cuenta que hay escondidos un montón de secretos por todas partes. Esto pasa en todos y cada uno de los niveles y, si eres lo suficientemente bueno, la recompensa por encontrarlos vale realmente la pena. Podrás acceder a juegos de bonificación totalmente independientes de la aventura principal, accesibles desde la misma pantalla de inicio. Entre ellos se encuentran un shoot'em-up de fuego rápido y un juego de pesca, aunque este último resulta demasiado simple para el bueno de Donkey. También hay un álbum de fotos que debes completar poco a poco y la posibilidad de competir con tus coleguitas a través del correspondiente cable Game Link. Entre nivel y nivel puedes tener divertidísimas charlas con los personajes secundarios del juego, encabezados por el fortachón de Funky Kong. También podrás hablar con la adorable Candy Kong y con el viejo Cranky, todo un veterano en el mundo de los videojuegos.





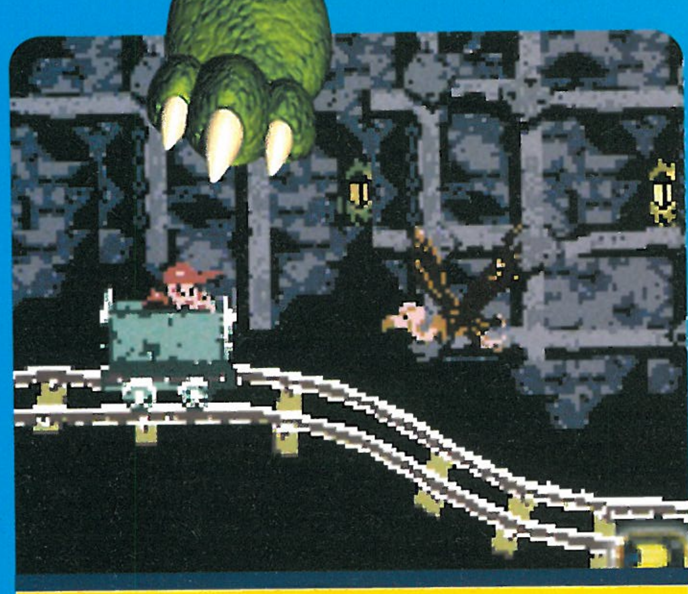
Gráficamente podemos hablar de obra maestra

¿DIFÍCIL? ¡ESTO ES UNA PASADA!

Los gráficos son tan buenos como puedes comprobar en las imágenes. Y los diseñadores del juego están tan orgullosos de cómo les han quedado que, antes de poder empezar a jugar, nos hacen chupar una irritante retahíla de menús renderizados que se mueven lentamente. Pero a este brillante cartucho de

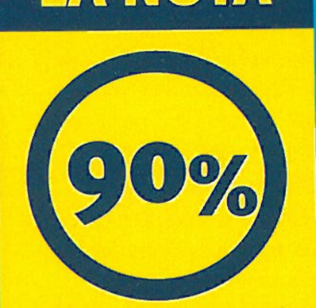
Los enemigos abundan y tienen muy mala baba

Rare sólo se le puede poner una verdadera pega: su extrema dificultad. Vas a acabar estirándote de los pelos y deseando que este juego no se hubiera creado. En algunos momentos la dificultad llega a niveles ridículos: te enfrentas a problemas muy difíciles, planteados de una forma tan incómoda que te tomará toda la vida superarlos. Aunque es cierto que estamos hartos de títulos que duran menos que un caramelo a la puerta de un colegio, éste se pasa de la raya. Pero, a parte de esto, sólo queda reconocer la calidad que desprenden todos los apartados de este cartucho. Variedad de escenarios y enemigos, buen sonido y diversión garantizada: un reto de los que duran y duran para amantes de las plataformas con experiencia y para todos los seguidores de Donkey Kong. Y es que estamos acostumbrados a que el mono y su familia no nos fallen nunca.



Sobre la vagoneta, la mina es una de las partes más divertidas

LA NOTA



GRÁFICOS
No hacen más que mejorar
★★★★★

SONIDO
Escucha el graznido de los buitres
★★★★

JUGABILIDAD
Esto sí que es un reto
★★★★★

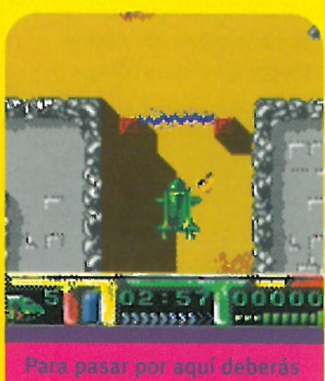
DURABILIDAD
Una aventura grandiosa
★★★★★

THUNDERBIRDS

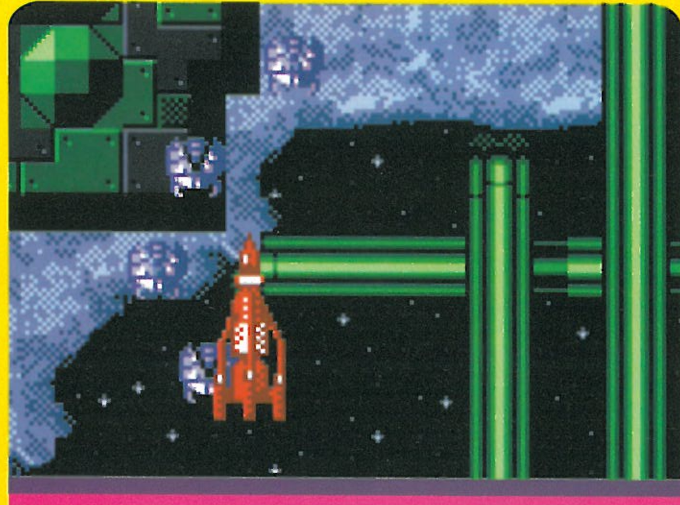
naves al rescate

LA LEGENDARIA SERIE DE ANIMACIÓN DE LOS AÑOS 60 SE CONVIERTE EN UNA MAGNÍFICA AVENTURA PARA GAME BOY

Editor: **SCI**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **AVENTURA**



Para pasar por aquí deberás cargarte antes un generador



Los gráficos están muy cuidados y cargados de color

DID YOU KNOW THAT THE GREAT BARRIER REEF IS VISIBLE FROM THE MOON!

El Thunderbird 5 te dará mucha información

Los Thunderbirds nacieron allá por los lejanos años 60 en la televisión inglesa, y con el tiempo se convirtieron en un verdadero bombazo en todo el mundo. Los protagonistas de la serie eran un equipo llamado Rescate Internacional, dedicado a salvar el mundo de los malvados planes del villano Hood.



Las misiones submarinas son una auténtica pasada

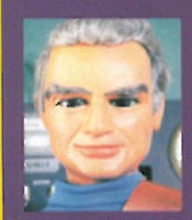
En la televisión, los personajes eran marionetas sometidas a un laborioso proceso de animación. Ahora todos se han metido en un cartucho para que tú mismo puedas pilotar sus súper naves y derrotar a los malos

vamos todos a salvar al mundo

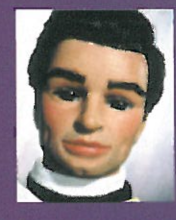
Estamos en el año 2065. La família Tracy es la responsable de Rescate Internacional, una organización global que opera desde una isla secreta y desde una estación espacial que orbita alrededor de la Tierra. Para sus misiones cuentan con cuatro naves espectaculares diseñadas por su genio particular, llamado Brains. Tu papel como agente en periodo de entrenamiento en el equipo de Rescate Internacional no podría ser más variado. Te enfrentas a 22 niveles altamente



La pandilla espacial al completo



Jeff Tracy
El fundador de Rescate Internacional fue uno de los primeros hombres en pisar la luna. Ahora es el comandante del equipo.



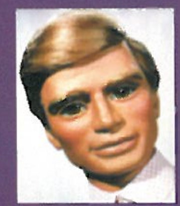
Scott Tracy
El hijo mayor de Jeff es siempre el primero en llegar a los accidentes, ya que está al mando del Thunderbird 1.



Virgil Tracy
Uno de los personajes más inteligentes, dedicado totalmente a sus tareas como jefe del Thunderbird 2.



Alan Tracy
El más pequeño de la familia fue campeón de las carreras de coches antes de empezar a pilotar el Thunderbird 3.



Gordon Tracy
Su medalla de oro de natación le convierte en el piloto perfecto para la nave subacuática, el Thunderbird 4.



John Tracy
Experto en astronomía, tranquilo y reservado, está permanentemente en órbita al mando del Thunderbird 5.



Brains
Este genio adolescente y tartamudo, que Jeff Tracy conoció en París, es el diseñador de todas las naves del grupo .



Lady Penélope
Una aristócrata inglesa que forma también parte del equipo, ayudando como el que más desde su casa en el campo.



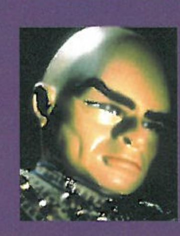
Parker
La mano derecha de Lady Penélope fue ladrón de guante blanco, pero ahora colabora en la lucha contra el crimen.



Kyrano
Ayudante y amigo de Jeff, es también hermano del malvado Hood, que es capaz de controlarle hipnóticamente.

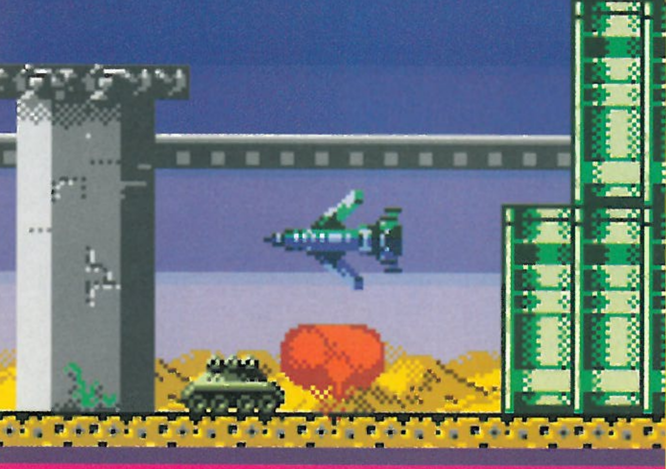


Tin-Tin
Hija de Kyrano y genio de las matemáticas, ejerce como ayudante de Brains y es también la novia de Alan.



Hood
El malo más maloso del universo, maestro de los disfraces y de la magia negra, pretende dominar el mundo.


La dificultad es la justa para engancharte


Para salvar al mundo también se necesitan algunas bombas

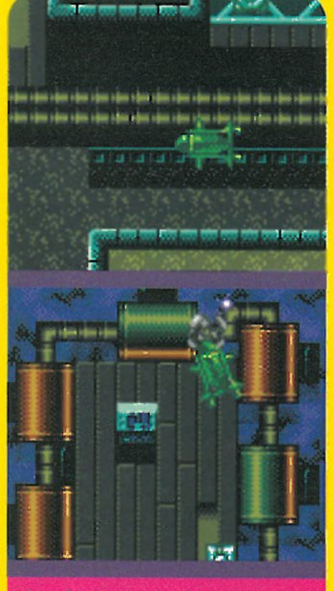

Los detalles gráficos son sorprendentemente buenos

adictivos y que suponen un verdadero reto. Los escenarios van desde las calurosas selvas de la India a los grandes bloques de hielo del Polo Norte, pasando por el remoto espacio exterior. Y cuentas también con una opción de entrenamiento muy completa para que puedas prepararte convenientemente para las misiones.

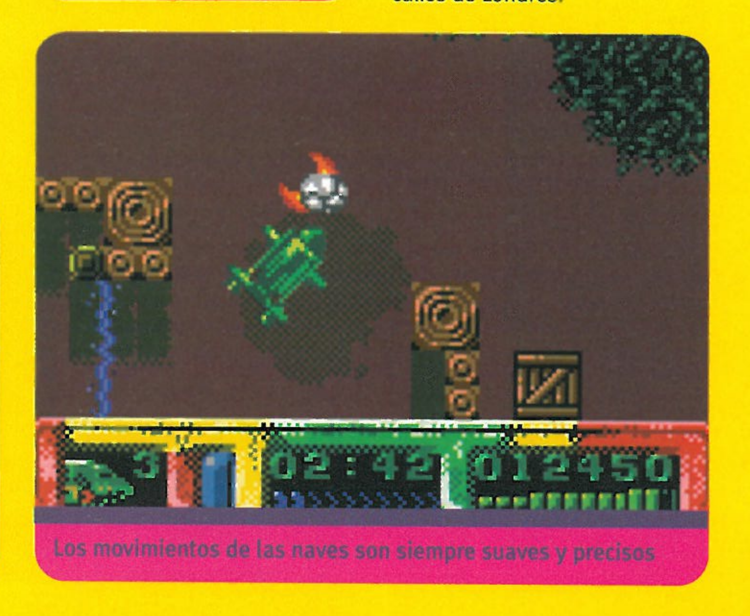
Un juego distinto para cada nave

Cuando pilotas el Thunderbird 1, la acción va evolucionando de modo lateral, y tú debes rescatar a los rehenes al mismo tiempo que bombardeas los satélites y las instalaciones enemigas. Cuando te pones tras los mandos del Thunderbird 2 la visión es aérea, y debes moverte con cuidado por las bases enemigas que parecen auténticos laberintos. El Thunderbird 3 requiere una gran habilidad del piloto para volar entre los deshechos espaciales, mientras que el Thunderbird 4 se mueve como un pez por las profundidades marinas, repletas de un montón de detalles brillantes.

El Thunderbird 5 de John Tracy es la única nave de la serie original que no podrás pilotar, ya que se trata del centro de operaciones desde el que se te encargarán las misiones y recibirás todo tipo de ayuda. Pero en su lugar tendrás la oportunidad de conducir el Rolls Royce de color rosa de Lady Penélope y echarte unas carreras contra el reloj por las calles de Londres.


Las bases enemigas son un verdadero laberinto


La visión de juego cambia según la nave que pilotes


Los movimientos de las naves son siempre suaves y precisos



Muchos peligros acechan en todos los rincones

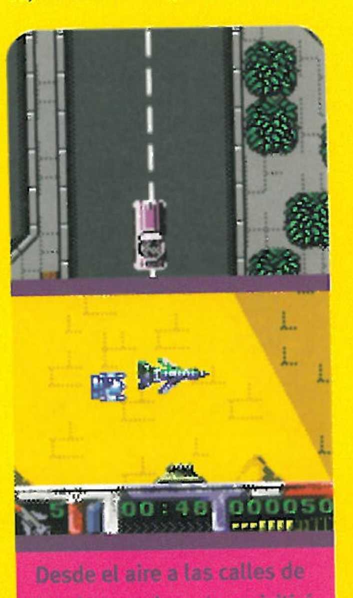
El Thunderbird 3 surca el espacio interestelar en plena acción

Si necesitas ayuda, sílbame

Hay tareas distintas dentro de cada uno de los niveles, pero lo que sin duda llama más la atención es la posibilidad de contactar con los personajes de la serie para recibir consejos acerca de las misiones y algunos trabajitos extra. Escuchar las advertencias de tus compañeros es, muchas veces, la única forma de obtener la información necesaria para acabar las misiones correctamente. Esto hace que el juego gane mucha profundidad y convierte su extrema dificultad en un atractivo reto para cualquier jugador.

Rescata tus ahorros y píllatelo

Se trata pues de un cartucho totalmente recomendable, cargado de personalidad, con excelentes gráficos y sonidos, y con cuidadosos niveles de dificultad para cada misión. Los responsables de su creación han logrado llevar a la Game Boy hacia nuevas direcciones, y han realizado en este "Thunderbirds" un cartucho cuidado y variado, que incluye varios juegos en uno y que hace honor a la serie original. Por sus carismáticos protagonistas, su argumento y su fascinante jugabilidad, se trata de uno de los juegos estrella para el nuevo año.



Desde el aire a las calles de Londres, nada se te resisitirá



Las imágenes de los modelos mantienen el espíritu original



THE GRINCH

¡A ROBAR TOCAN!

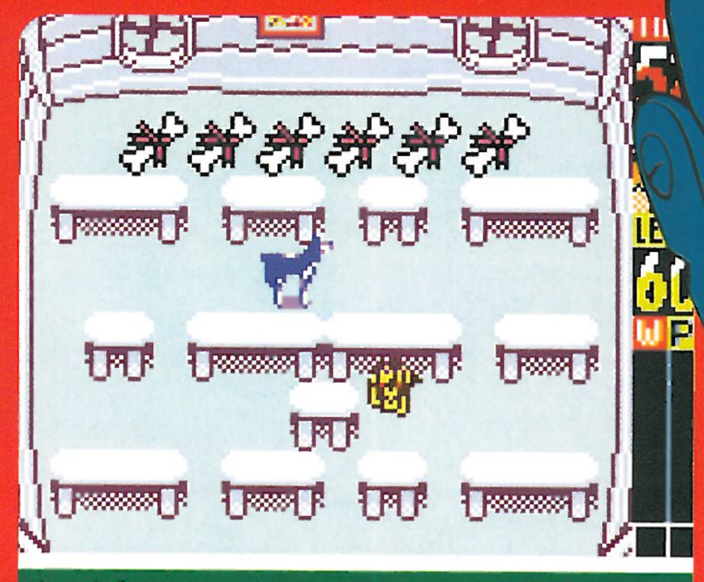
DETRÁS DE LA PELÍCULA DE JIM CARREY VIENE UN BUEN CARTUCHO DE PUZZLES CON SABOR NAVIDEÑO

Editor: **KONAMI**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **PUZZLE**

El Grinch es un ser extraño y algo perverso que está harto del espíritu navideño que demuestran sus vecinos, los habitantes de Whoville. Le molesta que canten y que metan ruido, que se peguen festines y que estén felices. De modo que un buen día decide escarmentarlos robándoles las Navidades. Dicho y hecho, se disfraza de Santa Claus y convierte a su perro en su reno particular. Y se lía a entrar en las casas en Nochebuena para robar todo lo que parezca navideño.



Los escenarios se complican poco a poco



Cuando juegues con el perro del Grinch deberás recoger huesos

HISTORIA ANTIGUA, PELÍCULA NUEVA

La historia original se titula "De cómo el Grinch robó las Navidades", y fue escrita totalmente en verso por un norteamericano, Theodore Geisel. El autor la publicó en 1963 bajo su seudónimo de Dr. Seuss. Desde entonces el Grinch, gracias a su chiflado mundo (y a su final feliz), se ha convertido en uno de los personajes navideños más queridos por los americanos. Aprovechando que es Navidad, ahora vuelve con una película del cómico más histérico de Hollywood, Jim Carrey; pero lo mejor es que se convierte también en un atractivo juego para Game Boy.

SI TE PILLAN, ESTÁS LISTO

Este cartucho de Konami tiene un estilo de juego muy sencillo y adictivo que recuerda mucho la mecánica del viejo Pac-Man, aunque es algo más complejo y contiene múltiples variaciones de la idea. Podemos manejar tanto al Grinch como a su fiel perro, y

El colorido de lugares y personajes es lo mejor de los gráficos



"Me parece que ya están todos durmiendo..."



"Me voy a llevar hasta el último calcetín, je, je"

HISTORIAS DE NAVIDAD

El director Ron Howard ha sido el encargado de convertir esta historia en película. Una avalancha de maquillaje fue necesaria cada día del rodaje para convertir a Jim Carrey en el Grinch. Su traje de cuerpo completo está hecho de plástico, látex y pelo de yak (sí, esa especie de vacas peludas que viven en el Himalaya). Los responsables de la fabulosa "¿Quién engañó a Roger Rabbit?" han sido los encargados de alargar la historia navideña para convertirla en el guión de la película.



el objetivo de la misión consiste (cómo no) en robar los regalos, los árboles, los adornos y todo lo que encontremos por ahí que huela a Navidad. Los objetos que debemos sustraer se encuentran desperdigados por unos escenarios muy variados, todos en forma de laberinto. El problema es que los habitantes del pueblo siguen por aquí y están la mar de atentos, de modo que no es tan fácil andar afanando sin que te pillen. Debes correr, saltar y agacharte continuamente. Si sales al



Perros o personas, aquí todos pueden pillarte



Estos doberman patrullando son un verdadero problema



El extraño mundo del Grinch está bien retratado

descubierto y te localizan, se acabó lo que se daba. Pero lo más divertido es sin duda disparar contra tus adversarios y sus perros. Desde luego, este no es un cartucho para los más pequeños, ya que el nivel de dificultad aumenta a medida que avanzas a través de las veinticuatro misiones del juego.

Para las largas tardes invernales

Los gráficos son muy limpios y brillantemente coloreados, y en el apartado de sonido destacan las logradas melodías, que dan a las partidas una ambientación totalmente navideña. También hay algunos minijuegos a los que podrás ir accediendo poco a poco. No hay opciones para dos jugadores, de modo que aquí tienes un cartucho para disfrutar a solas en las largas tardes invernales. Pero cuidado, el reto es atractivo y "The Grinch" engancha: robarles los juguetes a los niños pequeños puede convertirse en tu nuevo pasatiempo preferido.

LA NOTA



GRÁFICOS
Luminosos y coloristas
✖✖✖✖

SONIDO
Musiquilla navideña
✖✖✖✖

JUGABILIDAD
No es tarea fácil
✖✖✖

DURABILIDAD
Diversión garantizada
✖✖✖✖

Pokémon Trading Card Game

CARTAS VIRTUALES

SIGUE LA FIEBRE DE LOS MONSTRUITOS CON EL JUEGO QUE LOS VIO NACER

Editor: **NINTENDO**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **¡POKÉMON!**



Los gráficos son idénticos a otras entregas de la serie



El mundo está lleno de adversarios que quieren tus cartas

De nuevo llegan los Pokémon, esta vez con la versión del juego de cartas para Game Boy. Y de nuevo te toca empezar como principiante, aunque no por mucho tiempo... Un experto te regalará tu primer mazo de treinta cartas y te explicará todo lo que debes hacer para jugar, paso por paso, a través de una batalla real. Una vez hayas pillado la onda podrás retarle algunas veces más para acabar de dominar la sencilla mecánica de las luchas.

a por ellos, que son muchos

Luego tienes por delante todo un mundo por explorar, con ocho clubs que visitar repletos de adversarios. Una vez hayas logrado ganar una medalla, podrás acceder a la máquina de construcción de barajas del laboratorio del Dr. Mayo . El objetivo es, cómo no, conseguir todas las cartas y construir una baraja que arrase a la de cualquier otro jugador. La clave del asunto está en las Cartas Pokémon Legendarias, que están en manos de los cuatro Grandes Maestros. Pero antes dde enfrentarte a ellos deberás ganar las medallas de los ocho clubes y contar con un montón de cartas bastante poderosas.

me mola tu carta

Este cartucho tiene un tamaño considerable y asegura la diversión para un largo tiempo. Además podrás montar divertidos duelos de cartas con tus colegas a través del puerto infrarrojo, así como intercambiar con ellos cartas y configuraciones de barajas. Se trata pues de una conversión muy buena del juego de cartas de toda la vida, con una realización muy cuidada. A los fanáticos de este juego les volverá locos y a otros les permitirá entrar en contacto con las cartas. Pero, aunque sea Pokémon, tampoco se trata de un juego recomendable para todo el mundo: mejor échale un vistazo antes de comprarlo.



La mecánica de las batallas es sencilla y requiere estrategia

LA NOTA

87%

GRÁFICOS
Los Pokémon son así
✖✖✖✖

SONIDO
No está nada mal
✖✖✖

JUGABILIDAD
Si te gusta el juego de cartas...
✖✖✖

DURABILIDAD
Jugarás largo tiempo
✖✖✖✖✖

THE MUMMY

EGIPTO MORTAL

UN BUEN JUEGO BASADO EN LA PELÍCULA "LA MOMIA" QUE COMBINA LAS PLATAFORMAS Y LOS PUZZLES

Editor: **KONAMI**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **PLATAFORMAS**

Últimamente estamos teniendo sorpresas muy agradables de juegos basados en películas de éxito. Este es otro caso para estar más que contentos. A partir de "La Momia", la reciente película de terror arqueológico , han nacido videojuegos para PC, Playstation, Dreamcast y... ¡Game Boy!



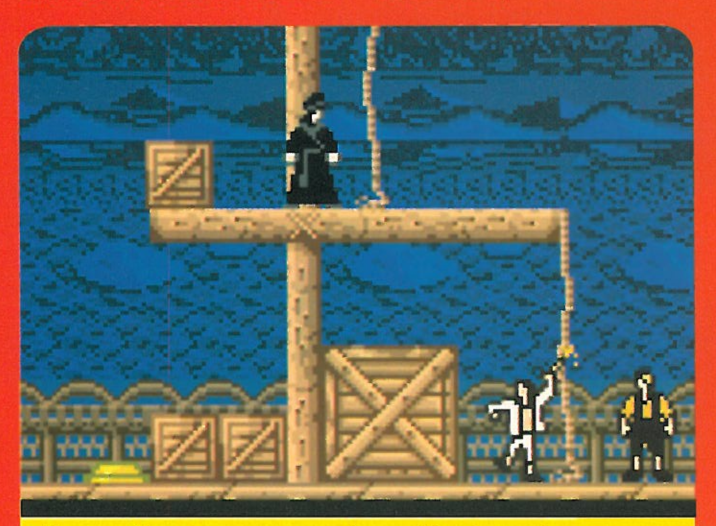
Cuidado con los tipos que cuando te ven te arrojan su cabeza...



Parece que el accidente ha sido algo serio, ¿eh?

¡OS DIJE QUE NO HICIÉRAIS AGUJEROS!

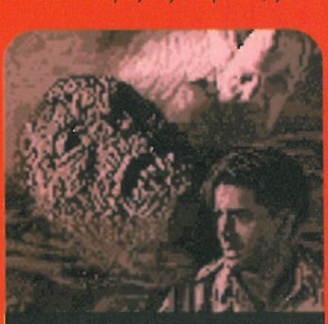
Hace más de tres mil años, en un lugar del Egipto faraónico conocido como la Ciudad de los Muertos, el sacerdote Imoteph fue enterrado vivo para que jamás volviera a ser molestado. Pero en 1923 hay un conflicto armado en el desierto del Sáhara y, cómo no, no faltan unos locos que entran en la tumba olvidada... y que se arriesgan a que las diez plagas vuelvan a amenazar a la humanidad. Claro, resulta que entre esos locos estás tú, Rick el aventurero. Contigo están Evelyn, la joven arqueóloga, y su hermano Jonathan. Y entre los tres debéis ser capaces de luchar contra los malvados poderes de Imoteph, y evitar el cumplimiento de su terrible venganza.



Algunas situaciones no son nada sencillas de resolver

TRES PERSONAJES EN BUSCA DEL MALO

Cada nivel corresponde a una fase distinta de tu misión, que te llevará del Museo Británico a las prisiones egipcias, pasando por la cubierta de inmensos barcos y acabando, cómo no, en las profundidades de la tumba de Imoteph. Los enemigos que van a por ti varían entre espíritus malvados, escarabajos escurridizos y figuras fantasmales. Se trata de una aventura realmente extensa que te mantendrá ocupado durante bastante tiempo, evitando pinchos, volando paredes y abriendo antiquísimas puertas. Además deberás ir cambiando de personaje para llevar a cabo las distintas acciones: Evelyn es muy atlética y pega grandes saltos; Rick es el jefe cuando se trata de empujar y disparar; y

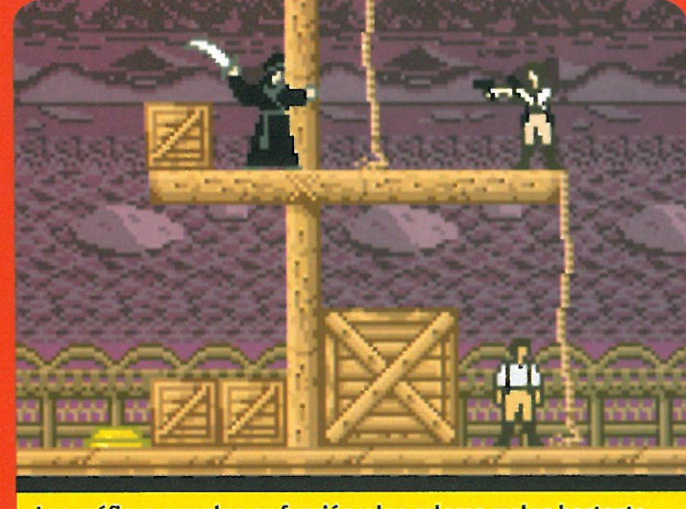




Es lo que tiene Egipto, que hay mucha momia



Rick es el encargado de apretar el gatillo



Los gráficos cumplen su función y los colores molan bastante

Jonathan es el maestro de los explosivos. Te llevará un montón de práctica completar cada uno de los niveles, pero hay un montón de "continues" y las contraseñas son sencillas. Aunque también hay algunas cosas bastante estúpidas, como el hecho de recoger camellos enteros (¿cómo caben en un bolsillo?), que los enemigos no mueran si les disparas en plena cara, o que no puedas recoger ciertos objetos si no llevas al personaje adecuado. Pero eso es lo de menos, lo importante es que se trata de un verdadero reto: incluso tras acabar los niveles puedes volver a jugarlos sin aburrirte. Los gráficos están bastante conseguidos (entre las misiones se incluyen fotogramas de la película), igual que la música y los efectos. Un juego de puzzles bien hecho para romperse la cabeza.



Cuando bajan del camello se lo meten en el bolsillo

LA NOTA



GRÁFICOS
Simples pero efectivos
✖✖✖✖

SONIDO
Plink-plonk de estilo egipcio
✖✖✖

JUGABILIDAD
Estilo clásico de puzzle
✖✖✖✖

DURABILIDAD
Algunos retos de pesadilla
✖✖✖✖

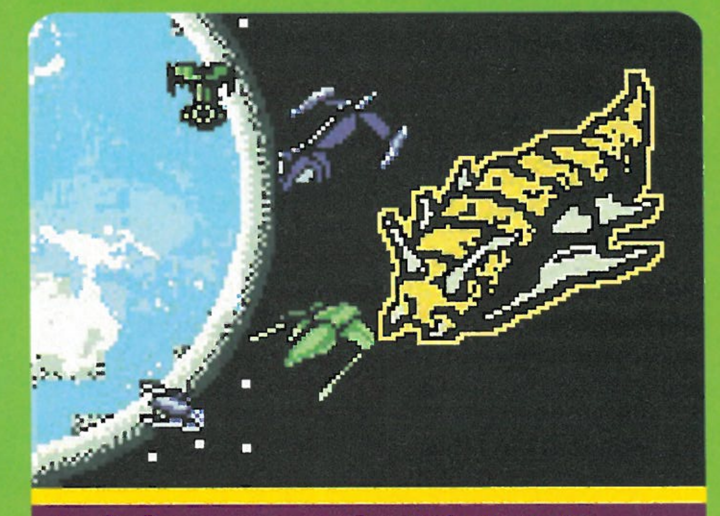
animorphs

apaga y vámonos

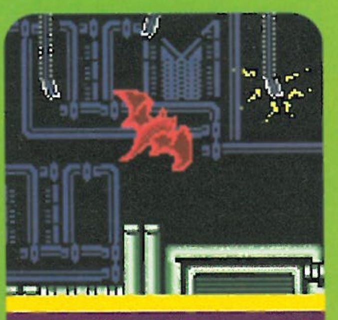
OTRA COPIA DESCARADA DE POKÉMON, PERO HECHA CON LOS PIES

Editor: **UBI SOFT**
Precio: **5.490 ptas.**
Tipo de juego: **ROL**

Una civilización alienígena, los Yeerks, llega a la Tierra con la intención de dominar a toda la humanidad. Se han apoderado por la fuerza de cuatro microprocesadores que resultan vitales para llevar a cabo sus planes. Sólo queda una esperanza para recuperar los microprocesadores y detener el avance de los Yeerks: los Animorphs. Se trata de cinco jóvenes héroes con el poder de convertirse en cualquier animal que toquen. Y les queda muy poco tiempo por delante...



Los alienígenas son capaces de controlar las mentes



Los gráficos dejan mucho, mucho que desear

esto me suena, pero ha empeorado

El juego es una simple carrera contrarreloj para cumplir cuatro peligrosas misiones, en las que deberemos enfrentarnos a los Yeerks y otras dos razas de extraterrestres que tienen esclavizadas, los Taxxons y los Hork Bajirs. Pero en definitiva, y aunque haya cambiado el argumento, se trata de una vulgar copia del sistema de juego del célebre "Pokémon". Y este juego es vulgar por varias razones. Porque los gráficos son terriblemente malos (aunque el sonido sí se salva). Porque cansa andar siempre por las mismas casas y jardines buscando animales o extraterrestres con los que luchar. Porque las batallas no sólo son inevitables, sino también aburridas y sin pizca de imaginación: se trata simplemente de ir apretando el botón A hasta que ganas o se te derrite el cerebro. Porque no hay ni rastro de algún puzzle que aporte variedad al cartucho. Y porque pocas veces se ha visto un sistema de contraseñas más absurdo: cada pocos segundos te dan un código de dos líneas, que debes recordar a la perfección para poder seguir jugando sin empezar cada vez desde el principio. Y un correcto sistema de contraseñas es lo mínimo que se puede pedir, ¿no? En algunos momentos el diseño de este juego es tan malo, que dan ganas de seguir un poco sólo para ver cómo sigue. Y la verdad es que... empeora.



Debes ir por ahí buscando animales y enemigos







El sistema es igual que el de "Pokémon", pero más aburrido

LA NOTA



GRÁFICOS
Bastante malillos
✖✖

SONIDO
Podría ser peor
✖✖✖

JUGABILIDAD
Diseñado para molestar
✖✖

DURABILIDAD
Tiene un buen tamaño
✖✖✖

Las aventuras de los Pitufos

SÓLO PARA PITUFOS

LOS PEQUEÑOS SERES AZULES TE NECESITAN: ¡SE HAN PUESTO NARANJAS!

Editor: **INFOGRAMES**
Precio: **5.490 ptas.**
Tipo de juego: **AVENTURA**



El pitufo pastor tiene un avión para vigilar a las ovejas





Del pueblo a la mina, todo para encontrar la cura

Los pitufos están enfermos: todo el mundo sabe que son azules, pero el problema es que se están poniendo todos de color naranja. Ahora depende de ti que recuperen su estado natural, porque sin tu ayuda están perdidos. Deberás guiar a diversos pitufos hasta los rincones de su mundo para resolver ciertos puzzles. Es el único modo de que las cosas vuelvan a ser como siempre...

Un cartucho para los pitufos de casa

Hay diversos escenarios por los que progresar en tu aventura. El pitufo marino, por ejemplo, ha de encontrar el cofre del tesoro en unas peligrosas aguas llenas de remolinos y tortugas poco amistosas. El pitufo minero se enfrenta a las trampas de una vieja mina de carbón. Y otro de los pitufos debe andar por un fangoso pantano evitando los ataques de las serpientes y las abejas. Podrás incluso tripular un magnífico avión biplano y un curioso cochecito. Pero este es sin duda un cartucho para los jugadores más jóvenes, a los que les encantarán sus lindos gráficos y su mundo lleno de color. La acción es en general un poco lenta y los niveles son demasiado parecidos entre sí, lo que hace que el juego canse pronto a un jugador con experiencia plataformera. Pero, al mismo tiempo, no está nada mal para aquellos que echan sus primeras partidas con la Game Boy, ¡y para los fanáticos de los pitufos, claro!



Esquivar los obstáculos no es fácil si vas a toda pastilla

LA NOTA



GRÁFICOS
Personajes muy currados
✖✖✖✖

SONIDO
¿Cómo suenan los pitufos?
✖✖

JUGABILIDAD
No es un juego rápido...
✖✖✖

DURABILIDAD
Dura y dura
✖✖✖

JUNGLE BOOK: MOWGLI'S WILD ADVENTURES

¡PLÁTANO BALOO!

AYUDA AL JOVEN MOWGLI A LLEGAR HASTA EL PUEBLO

Editor: **UBI SOFT**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **PLATAFORMAS**

Cuando, allá por 1894, Rudyard Kipling acabó su obra maestra "El Libro de la Selva", seguro que no pensaba que en el futuro nosotros seríamos los que manejáramos a su protagonista. Pues sí señor, Mowgli está dentro de nuestra pantalla de plástico, embarcado en toda una aventura electrónica.



Ojo con los pinchos y con ese murciélago chupasangre

Precaución, la selva es peligrosa

Controlamos a Mowgli, el niño que fue criado en la selva por una familia de lobos, en el momento en que decide despedirse de sus amigos animales y regresar a los lugares de los humanos . En tu bando están Baghera, la pantera negra; Baloo, tu colega oso; el alocado rey de los monos; y también la serpiente Kaa. Frente a ti se encuentra tu terrible enemigo, el tigre Shere Khan. Y para cumplir tu misión deberás aprender a controlar un montón de difíciles movimientos. No estamos ante una conversión a color del antiguo juego de plataformas de Mowgli, sino ante un cartucho totalmente nuevo. Y una parte importante se dedica ahora a resolver diversos problemas. A medida que avanzas de nivel en nivel, los guardias de cada parte te enseñan nuevos movimientos, y luego te obligan a que los pongas en práctica en una carrera con bastante gracia. Para llegar al nivel final de cada una de las secciones, deberás recoger unas medallas. Y para lograrlo hay que abrir todas las puertas a la vez, y para eso hay que encontrar la combinación correcta de varios interruptores... todo un rompecabezas. La única pega es que sólo hay cinco secciones, con una media de cuatro niveles cada una. Y aunque al acabar el juego puedes acceder a una divertida sección secreta, el conjunto se queda algo corto. Sólo para jugadores jóvenes y poco expertos en plataformas.



Mowgli tiene que aprender muchos movimientos



Los gráficos tienen el sello inconfundible de Disney



GRÁFICOS
Excelente acción Disney
✖✖✖✖

SONIDO
Música horrible: no es Disney
✖✖

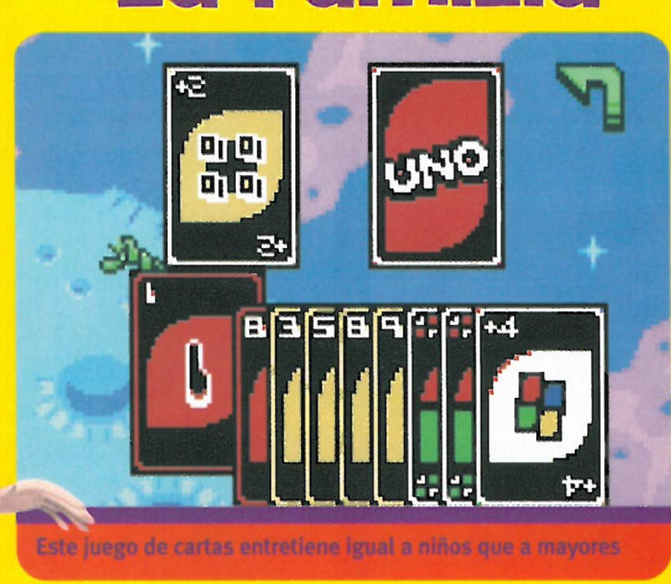
JUGABILIDAD
Diversión rápida y furiosa
✖✖✖✖

DURABILIDAD
Sólo la justa
✖✖



uno

Cartas para la familia



Este juego de cartas entretiene igual a niños que a mayores

Editor: **MATTEL**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **CARTAS**

Echar una partida de cartas en la Game Boy es una experiencia un poco extraña. Ya sabes, se echa de menos el cachondeo con los colegas. Pero después de un rato empiezas a ver el lado positivo: ¡nadie te discute las jugadas!

Yo me lo guiso y yo me lo como

La ventaja de "Uno" es que juegas tú solito, donde quieras y cuando quieras. Además está pensado para capturar tu atención: los gráficos están bien, los fondos mejoran a medida que avanzas, y el juego en sí es interesante. Se trata de deshacerte de tus cartas antes que los demás, con lo que ganas la partida y sumas todas las cartas que les hayan quedado a tus oponentes en la mano. A esto hay que sumarle los distintos tipos de cartas que van apareciendo, y otras reglas que te complicarán la vida (puedes perder el turno, o incluso verte obligado a coger más cartas). "Uno" divertirá a toda la familia, y supone un poco de aire fresco entre los puñetazos y las plataformas de otros cartuchos.



LA NOTA

75%

GRÁFICOS
Como en la vida real
✖✖✖✖

SONIDO
Nada que aportar
✖✖

JUGABILIDAD
Igual que una partida de cartas
✖✖✖✖

DURABILIDAD
Te mantendrá entretenido
✖✖✖✖

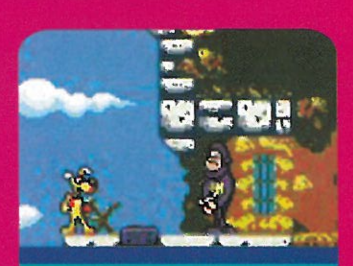


La isla secreta está llena de guardias barrigudos y armados

Inspector Gadget

Plataformas de colores

Editor: **UBI SOFT**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **PLATAFORMAS**



Los movimientos de los personajes molan mucho

Otro cartucho más de plataformas... Sí, pero al menos este tiene una buena apariencia gráfica, los escenarios son detallados y coloristas, y la animación de los personajes es realmente buena.

Cactus peligrosos

El malvado Doctor está experimentando con unos cactus que devoran personas, de modo que ha llegado el momento de ira a su isla secreta para detenerle. Deberás utilizar las aptitudes de los tres personajes: el Inspector es el más fuerte, y su sombrero volador le puede sacar de muchos apuros; Sofía puede nadar y además es muy lista solucionando puzzles; y su perrito es capaz de pegar grandes saltos. La pega de este cartucho no se encuentra en la jugabilidad, sino en el diseño de los niveles, que a veces son demasiado difíciles. Además, la línea que separa a tus personajes de los peligros es demasiado fina...

LA NOTA



72%

GRÁFICOS
Nítidos y bonitos
✖✖✖✖✖

SONIDO
Si te gusta la cancioncilla, mola
✖✖✖✖

JUGABILIDAD
Más que en otros plataformeros
✖✖✖✖

DURABILIDAD
Divertidísima aventura
✖✖✖✖

Donald Duck Quack Attack

Un pato al rescate

UN CARTUCHO BIEN HECHO Y CON LA DIFCULTAD JUSTA PARA VOLVERTE LOCO

Editor: **UBI SOFT**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **PLATAFORMAS**

El villano de turno se llama Merlock, y en esta ocasión ha secuestrado a Daisy, la novia del mismísimo Pato Donald. Con ayuda de un colega científico, nuestro pato decide viajar en el tiempo para rescatarla. Pero la máquina que utiliza es un poco chapuza... de modo que Donald se ve teletransportado de aquí para allá hasta que logra dar con el lugar adecuado.



El diseño de los niveles es imaginativo y a ratos complicado

Bien pensado, pato

Nos encontramos ante un cartucho de plataformas que recuerda bastante a "Donkey Kong Land", y desde que lo pones en marcha te das cuenta que va a ser bueno, muy bueno. A pesar del pequeño tamaño del personaje, las animaciones son fantásticas, y el manejo de Donald es suave y preciso. Entre los movimientos destaca un potente doble salto que te permite llegar a sitios muy altos. Los niveles son inmensos, y están diseñados con mucha imaginación, para que te pases un buen rato buscando soluciones para obstáculos y puzzles. Además hay algunas particularidades que molan un montón, como cierto tipo de bola azul: si la recoges, Donald se vuelve loco y puede rebentar puertas que antes estaban cerradas.

Nuevo no, bueno sí

Aunque la aventura es algo repetitiva, está claro que se han cuidado mucho todos los detalles para que nunca llegues a aburrirte. Y el nivel de dificultad es alto pero bien medido, para que te cueste avanzar pero sin que quieras dejar de hacerlo. Se mire por donde se mire, un juego muy bien hecho.

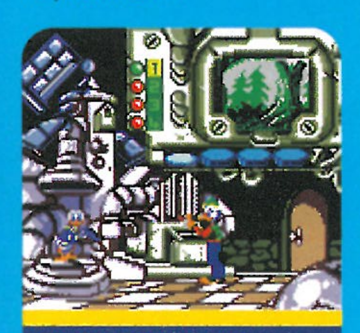




Te volverás loco ante alguno de los obstáculos



Se conserva bien el estilo de los dibujos animados



Tu colega el inventor es un poco desastre

LA NOTA

84%

GRÁFICOS
Diversión en dibujos animados
✖✖✖✖

SONIDO
No está mal
✖✖✖✖

JUGABILIDAD
¡Aaargh! ¡Me lo pienso pasar!
✖✖✖✖

DURABILIDAD
Una larga aventura
✖✖✖

CHAOS IN GOTHAM CITY

Batman: uno no está mal...



En este juego Batman conserva su atuendo más tradicional

Editor: **UBI SOFT**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **AVENTURA**

Batman tiene un montón de trabajo últimamente, como demuestran los dos juegos que aparecen en esta misma página. En el primero de ellos, el malvado Joker, el Pinguino y Hiedra Venenosa amenazan Gotham City. Sólo hay un grupo de superhéroes capaces de enfrentarse a tales villanos: Batman, Robin, Batgirl y el bueno de Alfred, claro.

no es lo que parece

Aunque a primera vista parece otro cartucho de plataformas más, no es del todo así. A medida que avanza la historia del juego, va cambiando también el estilo de la acción: podremos ir usando distintas armas con cada personaje, pasear con el Batmóvil o con la moto de Batgirl y luchar con cada uno de los villanos cara a cara. Si sumas todo esto a unos gráficos algo granulados pero bastante satisfactorios, la musiquilla de ambientación gótica y las opciones de Ubi Key, tendrás un cóctel que ningún seguidor de Batman puede dejar escapar y que satisfará también a cualquier jugador.



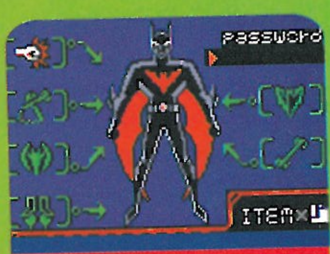


Los gráficos son flojillos y están demasiado pixelados

RETURN OF THE JOKER

...y el otro es malillo

Editor: **UBI SOFT**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **BEAT'EM-UP**



El Batman del futuro tiene todo tipo de cachivaches

Una de cal y otra de arena, porque este cartucho no está a la altura de su protagonista. Se trata de un juego del estilo de "Double Dragon", poco inspirado técnicamente y bastante aburrido. Debes moverte por varios niveles, aporreando a extraños animales mutantes y evitando los fuegos y las corrientes eléctricas.

sólo para muy fanáticos

Aunque hay pequeños pedazos de argumento intercalados en la aventura, y algunas partes laberínticas en el mapeado, se trata básicamente de andar hacia la derecha, apretando el botón B sin parar para cargarte a una horda de enemigos idénticos. Los gráficos dejan bastante que desear, y es difícil mantener el interés más allá del segundo nivel. Éste es un cartucho sólo recomendable para los muy fanáticos de Bruce Wayne y sus aventuras.

LA NOTA

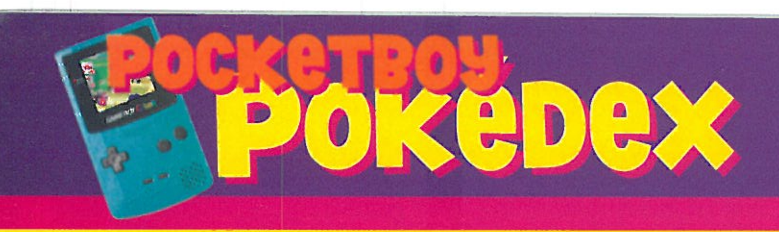
65%

GRÁFICOS
Demasiado pixelados
✖✖✖

SONIDO
Poco que aportar
✖✖✖

JUGABILIDAD
Está pasado de moda
✖✖✖

DURABILIDAD
Una aventura al viejo estilo
✖✖✖



Un Pokédex completo

01 Bulbasaur

Tipo: hierba/veneno
Evolución: Ivysaur
Con un enorme bulbo florido sobre la espalda, el Bulbasaur dispone de diversos ataques de Hierba y Veneno para enfrentarse a sus rivales.

Consíguelos a todos y conviértete en el mejor...

Este mes te ofrecemos una exhaustiva lista con todos los Pokémon que pueblan los cartuchos de las versiones Amarilla, Roja y Azul. Además te brindamos esta tabla de ataques para que puedas preparar tus luchas con las máximas garantías de triunfo. El símbolo 🟢 significa que el ataque resulta adecuado; 🟡 significa que el ataque funciona de modo regularcillo; y 🔴, que no conviene en absoluto intentarlo.

	Normal	Fuego	Agua	Eléctrico	Planta	Hielo	Lucha	Veneno	Tierra	Volador	Psíquico	Bicho	Roca	Fantasma	Dragón
Normal													🟡	🔴	
Fuego		🟡	🟡									🟢	🟡		🟡
Agua		🟢	🟡		🟡				🟢				🟢		🟡
Eléctrico			🟢	🟡	🟡				🔴	🟢					🟡
Planta		🟡	🟢		🟡			🟡	🟢	🟡		🟡	🟢		🟡
Hielo			🟡		🟢	🟡			🟢	🟢					🟢
Lucha	🟢					🟢		🟡		🟡	🟡	🟡	🟢	🔴	
Veneno					🟢			🟡	🟡			🟢	🟡	🟡	
Tierra		🟢		🟢	🟡					🔴		🟡	🟢		
Volador				🟡	🟢		🟢					🟢	🟡		
Psíquico							🟢	🟢			🟡				
Bicho		🟡			🟢		🟡	🟢		🟡	🟢			🟡	
Roca		🟢													
Fantasma	🔴										🔴			🟢	
Dragón															🟢

02 Ivysaur

Tipo: hierba/veneno
Evolución: Venusaur
La máxima debilidad de este ejemplar evolucionado de Bulbasaur es su incapacidad para sostenerse sobre sus patas traseras.

03 Venusaur

Tipo: hierba/veneno
Evolución: no evoluciona
Aunque abulta lo suyo, el Venasaur se mueve sin parar para captar la energía del sol a través de la flor de su espalda.

04 Charmander

Tipo: fuego
Evolución: Charmeleon
Esta especie es bastante fiera y difícil de manejar, por lo que debe reservarse para los entrenadores más expertos.

05 Charmeleon

Tipo: fuego
Evolución: Charizard
Valiosísimo en cualquier batalla contra Pokémon de hielo, es capaz de elevar su temperatura con un movimiento de cola.

06 Charizard

Tipo: fuego
Evolución: no evoluciona
El más poderoso de todos los Pokémon de fuego básicos. Su aliento es tan caliente que es capaz de derretir todas las rocas.

07 Squirtle

Tipo: agua
Evolución: Wartortle
Esta peculiar criatura acuática se caracteriza por usar sus orejas para impulsarse cuando nada y por su habilidad para esconderse de sus enemigos.

08 Wartortle

Tipo: agua
Evolución: Blastoise
Esta peculiar criatura acuática se caracteriza por usar sus orejas para impulsarse cuando nada y por su habilidad para esconderse de sus enemigos.

09 Blastoise

Tipo: agua
Evolución: no evoluciona
Con su caparazón duro como una piedra y sus potentes cañones de agua, este ejemplar es como un verdadero tanque animal.

10 Caterpie

Tipo: bicho
Evolución: Metapod
Una gran captura, ya que estos ejemplares no abundan. Las ventosas de sus patas le permiten trepar sobre cualquier superfície.

11 Metapod

Tipo: bicho
Evolución: Butterfree
Deberás tener paciencia para que evolucione, pero esta crisálida indefensa guarda un poderoso Pokémon en sus entrañas.

12 Butterfree

Tipo: bicho/volador
Evolución: no evoluciona
Tras la evolución obtendrás este especimen con grandes habilidades voladoras y un terrible ataque de polvo venenoso.

13 Weedle

Tipo: bicho/veneno
Evolución: Kakuna
Estos habitantes del bosque poseen un aguijón venenoso en la cabeza que resulta muy peligroso y que le hace más temible de lo que parece.

14 Kakuna

Tipo: bicho/veneno
Evolución: Beedrill
Apenas puede moverse y no tiene ataques: su única salida es defenderse endureciendo su caparazón hasta que evoluciona.

15 Beedrill

Tipo: bicho/veneno
Evolución: no evoluciona
La evolución de un Kakuna hace aparecer a este especimen que ataca desde el aire utilizando los aguijones de sus patas y su abdomen.

16 Pidgey

Tipo: normal/volador
Evolución: Pidgeotto
Uno de los Pokémon más comunes y fáciles de atrapar, el Pidgey bate sus alas para levantar polvo y cegar así a sus enemigos.

17 Pidgeotto

Tipo: normal/volador
Evolución: Pidgeot
Son extremadamente celosos en la protección de su espacio natural, y repelen a cualquier visitante no deseado con sus terribles picotazos.

18 Pidgeot

Tipo: normal/volador
Evolución: no evoluciona
El más avanzado de su especie es un experto cazador, tanto en el aire como en incursiones acuáticas. Uno de sus platos preferidos es el Magikarp.

19 Rattata

Tipo: normal
Evolución: Raticate
Este roedor de aspecto fiero vive en los bosques y sólo ataca en caso de sentirse amenazado. Sus poderosos dientes son un gran peligro.

20 Raticate

Tipo: normal
Evolución: no evoluciona
Aunque parezca increible, la parte más importante de su cuerpo son sus largos bigotes: sin ellos no es capaz ni siquiera de andar recto.

21 Spearow

Tipo: normal/volador
Evolución: Fearow
Otra especie de Pokémon bastante corriente que no debe confundirse con un Pidgeot: el Spearow es bastante más agresivo.

22 Fearow

Tipo: normal/volador
Evolución: no evoluciona
Sus alas de gran envergadura son como las del águila imperial, y le permiten volar largo tiempo sin demasiado esfuerzo.

POCKETBOY POKEDEX

23 Ekans
Tipo: veneno
Evolución: Arbok
Mucho cuidado con esta especie, porque no es cosa de broma. Siempre que puede, se zampa todos los huevos de los nidos de Pidgey.

24 Arbok
Tipo: veneno
Evolución: no evoluciona
Uno de los Pokémon preferidos de algunos entrenadores, ya que paraliza al rival con mucha eficacia antes de atacar.

25 Pikachu
Tipo: eléctrico
Evolución: Raichu
Todo el mundo les ama, pero no es buena idea juntar a demasiados ejemplares, ya que pueden desatar una gran tormenta.

26 Raichu
Tipo: eléctrico
Evolución: no evoluciona
La evolución de Pikachu hace aparecer a este Pokémon de color anaranjado que tiene algunos de los ataques eléctricos más poderosos.

27 Sandshrew
Tipo: tierra
Evolución: Sandslash
Sólo se le encuentra en hábitats muy secos. Construye profundas madrigueras de las que sólo sale para buscar ciomida.

28 Sandslash
Tipo: tierra
Evolución: no evoluciona
Es muy tímido: si se siente amenazado, se convierte en una bola; éste método le sirve igual para defenderse que para atacar.

29 Nidoran (H)
Tipo: veneno
Evolución: Nidorina
La hembra Nidoran se distingue del macho por sus pequeños cuernos, y está cubierta de escamas venenosas.

30 Nidorina
Tipo: veneno
Evolución: Nidoqueen
Pese a pertenecer al tipo veneno, los ataques preferidos por esta agresiva hembra son los mordiscos y los arañazos.

31 Nidoqueen
Tipo: veneno/tierra
Evolución: no evoluciona
Su robusto cuerpo recubierto de escamas le brinda una excelente protección, y cuenta con poderosos ataques.

32 Nidoran (M)
Tipo: veneno
Evolución: Nidorino
Cuanto mayores sean sus cuernos más grande es el peligro, ya que están cargados de un veneno que puede resultar mortal.

33 Nidorino
Tipo: veneno
Evolución: Nidoking
El macho evolucionado de Nidoran es un ejemplar de Pokémon rápido y agresivo, con numerosos cuernos venenosos.

34 Nidoking
Tipo: veneno/tierra
Evolución: no evoluciona
A sus peligrosos cuernos y dientes une otra arma mortífera: su cola, que utiliza para golpear a sus adversarios.

35 Clefairy
Tipo: normal
Evolución: Clefable
Esta monada de Pokémon es uno de los que quiere tener todo el mundo, pero la verdad es que son raros y difíciles de encontrar.

36 Clefable
Tipo: normal
Evolución: no evoluciona
Extremadamente tímidos, los Clefable se mantienen fuera de la vista de la gente y son una captura excepcional.

37 Vulpix
Tipo: fuego
Evolución: Ninetales
Este pequeño Pokémon de fuego nace con una cola que se va multiplicando en otras a medida que pasan los años.

38 Ninetales
Tipo: fuego
Evolución: no evoluciona
No es posible llegar a capturar un ejemplar de esta astuta especie: para obtenerlo deberás hacer evolucionar a tu propio Vulpix.

39 JIGGLYPUFF

Tipo: normal
Evolución: Wigglytuff
Siempre está dispuesto a echarse un cantecito relajante, pero no lo escuches demasiado, a menos que quieras dormir la siesta...

40 WIGGLYTUFF

Tipo: normal
Evolución: no evoluciona
Cuando se siente atacado intenta impresionar a su adversario hinchándose como si de un globo se tratara.

41 ZUBAT

Tipo: veneno/volador
Evolución: Golbat
Sólo podrás encontrarle en las oscuras profundidades del Monte Moon, y sabrá que te acercas gracias a sus ultrasonidos.

42 GOLBAT

Tipo: veneno/volador
Evolución: no evoluciona
Si dejas que este bichejo insaciable te eche el diente, estás perdido: no te soltará hasta que chupe toda tu energía.

43 ODDISH

Tipo: planta/veneno
Evolución: Gloom
Este Pokémon tiene un camuflaje perfecto y entierra su cabeza en el suelo para que no le localicen sus enemigos.

44 GLOOM

Tipo: planta/veneno
Evolución: Vileplume
Ésta es una de las especies más perezosas que se conocen: paraliza a sus adversarios con su saliva y les ataca sin moverse.

45 VILEPLUME

Tipo: planta/veneno
Evolución: no evoluciona
Los pétalos de su enorme cabezón contienen un polen muy tóxico. No gastes con él ataques paralizantes, ya que jamás se mueve.

46 PARAS

Tipo: bicho/planta
Evolución: Parasect
Se alimenta de raíces de árboles, y por eso le crecen hongos en la espalda. Mucho ojo con sus peligrosas esporas venenosas.

47 PARASECT

Tipo: bicho/planta
Evolución: no evoluciona
En la versión evolucionada del Paras, el hongo de su espalda ha crecido tanto que apenas se puede ver el caparazón del insecto.

48 VENONAT

Tipo: bicho/veneno
Evolución: Venomoth
Viven en las copas de los árboles y se alimentan de insectos. Además, de noche se ven atraídos por cualquier foco de luz.

49 VENOMOTH

Tipo: bicho/veneno
Evolución: no evoluciona
El color que muestran las escamas de sus alas indican la clase de veneno que contendrán sus peligrosos ataques.

50 DIGGLET

Tipo: tierra
Evolución: Dugtrio
Esta especie de topos viven en el subsuelo, donde se alimentan de plantas y raíces, y rara vez salen a la superfície.

51 DUGTRIO

Tipo: tierra
Evolución: no evoluciona
El Dugtrio es en realidad un equipo de tres Digglets con un poder considerable para provocar grandes terremotos.

52 MEOWTH

Tipo: normal
Evolución: Persian
A esta especie de gato le puede la curiosidad, y le encanta merodear por las calles en busca de monedas abandonadas.

53 PERSIAN

Tipo: normal
Evolución: no evoluciona
Un animal muy listo, pero también muy complicado de domesticar. Y no le pidas nunca ningún favor, es tan borde como listo.

54 PSYDUCK

Tipo: agua
Evolución: Golduck
El Psyduck es uno de los pocos Pokémon existentes con poderes psíquicos y puede utilizar varios ataques mentales.

PocketBoy Pokedex

55 Goldduck
Tipo: agua
Evolución: no evoluciona
La especie evolucionada de Psyduck vive cerca de los lagos y es capaz de realizar ataques tanto sobre la tierra como en el agua.

56 Mankey
Tipo: lucha
Evolución: Primeape
Vigila de cerca a Mankey: este Pokémon luchador es realmente ágil y su carácter es totalmente impredecible.

57 Primeape
Tipo: lucha
Evolución: no evoluciona
Es tan insistente que no se rinde jamás: sólo se retira vencido o victorioso. Y tiene tanta fuerza como mala baba.

58 Growlithe
Tipo: fuego
Evolución: Arcanine
Si lo tratas con cariño se convertirá en un leal compañero. Pero no trates de invadir su terreno sin permiso.

59 Arcanine
Tipo: fuego
Evolución: no evoluciona
Su majestuosa pelambrera lo convierte en uno de los Pokémon más bellos, y cuenta también con buenos ataques.

60 Poliwag
Tipo: agua
Evolución: Poliwhirl
Sus patas le permiten correr, pero lo que más le gusta es nadar en aguas limpias. Prepara tu caña de pescar e intenta atrapar a este simpático bicho.

61 Poliwhirl
Tipo: agua
Evolución: Poliwag
Puede vivr indistintamente dentro y fuera del agua, pero cuando no está sumergido suda mucho para mantenerse húmedo.

62 Poliwrath
Tipo: agua/lucha
Evolución: no evoluciona
Al llegar a su máximo estadio de evolución, esta especie consigue sus habilidades luchadoras, además de ser excelentes nadadores.

63 Abra
Tipo: psíquico
Evolución: Kadabra
El estadio más básico del mejor de los Pokémon psíquicos no tiene ataques, de modo que se teletransporta para mantenerse a salvo.

64 Kadabra
Tipo: psíquico
Evolución: Alakazam
Aunque por su aspecto no parezca demasiado peligroso, ves con ojo porque lo realmente terrible son sus poderes mentales.

65 Alakazam
Tipo: psíquico
Evolución: no evoluciona
Su inmensa inteligencia le convierte en un peligroso adversario. Utiliza tus ataques con rapidez o te verás bajo su influencia psíquica.

66 Machop
Tipo: lucha
Evolución: Machoke
Un gran luchador al que le encanta desarrollar sus músculos. Es más listo de lo que parece y puede aprender todo tipo de artes marciales.

67 Machoke
Tipo: lucha
Evolución: Machamp
Prefiere mirarse al espejo que combatir de verdad, pero es tan poderoso que apenas puede controlar su fuerza. Por eso usa un cinturón especial.

68 Machamp
Tipo: lucha
Evolución: no evoluciona
Cuando esta especie culmina su evolución, se convierte en una montaña de músculos y adquiere un par de brazos suplementario.

69 Bellsprout
Tipo: planta/veneno
Evolución: Weepinbell
Esta peculiar planta carnívora atrapa a los insectos de los que se alimenta utilizando su ancha boca y atrapa la humedad a través de sus raíces.

70 Weepinbell
Tipo: planta/veneno
Evolución: Victrebeel
Apártate de su boca si no quieres que te paralice con su polvo venenoso antes de atacarte con su ácido corrosivo para devorarte.

71 Victrebeel

Tipo: planta/veneno
Evolución: no evoluciona
Es realmente raro llegar a ver a un Victrebeel, que vive en lo más profundo de la jungla. Pero todavía lo es más vivir para contarlo.

72 Tentacool

Tipo: agua/veneno
Evolución: Tentacruel
Le gusta vivir en las aguas poco profundas, pero no bajes la guardia cuando intentes atraparlo o te hará probar su ácido veneno.

73 Tentacruel

Tipo: agua/veneno
Evolución: no evoluciona
Al principio dispone de pocos ataques debido al corto alcance de sus tentáculos, pero poco a poco aprende a estirarlos mucho más.

74 Geodude

Tipo: roca/tierra
Evolución: Graveler
Vive en las llanuras y las montañas. Si ves una gran piedra en el suelo, cuidado: podrías ser un Geodude echándose una siesta.

75 Graveler

Tipo: roca/tierra
Evolución: Golem
Se desplaza rodando por las laderas de las montañas y es capaz de superar cualquier obstáculo que se le interponga.

76 Golem

Tipo: roca/tierra
Evolución: no evoluciona
Un verdadero pedazo de roca que puede soportar casi todo tipo de ataques. Es tan duro que incluso se resiste a la dinamita.

77 Ponyta

Tipo: fuego
Evolución: Rapidash
Si ves venir una manada de Ponytas salvajes hacia tí, apártate en seguida: sus pezuñas son más duras que un diamante.

78 Rapidash

Tipo: fuego
Evolución: no evoluciona
Su extroaordinaria velocidad punta hace que prefiera retar a sus adversarios a una carrera que luchar contra ellos.

79 Slowpoke

Tipo: agua/psíquico
Evolución: Slowbro
El Slowpoke es tan torpe y tan lento de reflejos, que incluso tarda en reaccionar cuando su adversario le hiere con un ataque.

80 Slowbro

Tipo: agua/psíquico
Evolución: no evoluciona
Pese a tratarse de la versión evolucionada del Slowpoke, este especimen sigue siendo un verdadero ladrillo...

81 Magnemite

Tipo: eléctrico
Evolución: Magneton
Posee poderes eléctricos que le permiten flotar en el aire gracias a un campo anti- gravitatorio, y cuenta con un poderoso ataque de Onda Trueno.

82 Magneton

Tipo: eléctrico
Evolución: no evoluciona
De forma similar al Dugtrio, el Magneton resulta de la unión de tres Magnemite unidos por un verdadero escudo magnético.

83 Farfetch'd

Tipo: normal/volador
Evolución: no evoluciona
El único tipo de animal que conocemos capaz de utilizar un manojo de cebollas tiernas para atacar a sus rivales. ¡Al menos no evoluciona!

84 Doduo

Tipo: normal/volador
Evolución: Dodrio
Este pájaro dotado de dos cabezas gemelas es casi incapaz de volar, pero se pega unas carreras muy rápidas por tierra.

85 Dodrio

Tipo: normal/volador
Evolución: no evoluciona
Con un cerebro más que el Doduo, puede mantener una cabeza despierta mientras duerme.

86 Seel

Tipo: agua
Evolución: Dewgong
El durísimo cuerno de su cabeza le permite desplazarse por los mares helados como un cortahielo, y también le sirve para atacar a sus rivales.

PocketBoy Pokedex

87 Dewgong
Tipo: agua
Evolución: no evoluciona
Su ancha capa de grasa corporal le aísla de las bajas temperaturas árticas y le permite nadar todo el día en el agua helada.

88 Grimer
Tipo: veneno
Evolución: Muk
Su hábitat natural es cualquier sitio donde los niveles de contaminación sean casi intolerables. Le encantan los residuos de las fábricas.

89 Muk
Tipo: veneno
Evolución: no evoluciona
Está totalmente cubierto de cieno, y es tan tóxico que incluso las huellas que deja al pasar son venenosas. Mucho cuidado si no vas bien protegido.

90 Shellder
Tipo: agua
Evolución: Cloyster
Su durísima concha es impenetrable a cualquier ataque. El Shellder sólo es vulnerable cuando abre su caparazón calcáreo.

91 Cloyster
Tipo: agua/hielo
Evolución: no evoluciona
Tiene mucho más peligro que antes de evolucionar, ya que ahora dispone de unas terribles púas que lanza al atacar.

92 Gastly
Tipo: fantasma/veneno
Evolución: Haunter
Este fantasmagórico Pokémon se esconde tras una nube de gas venenoso con el que también consigue dormir a sus víctimas.

93 Haunter
Tipo: fantasma/veneno
Evolución: Gengar
Cuando el Gastly evoluciona adquiere la capacidad de colarse a través de las paredes y el peligroso ataque del Devorador de Sueños.

94 Gengar
Tipo: fantasma/veneno
Evolución: no evoluciona
Este travieso fantasmilla venenoso sólo se puede conseguir al hacer evolucionar a tu propio Haunter.

95 Onix
Tipo: roca/tierra
Evolución: no evoluciona
A medida que se va desarrollando, el Onix endurece los pedazos de roca que forman su cuerpo.

96 Drowzee
Tipo: psíquico
Evolución: Hypno
La especialidad de esta especie de Pokémon psíquico es pegarse un atracón con los sueños de sus rivales, aunque a veces se indigesta.

97 Hypno
Tipo: psíquico
Evolución: no evoluciona
Con ayuda de su pequeño péndulo es capaz de lanzar una fatal combinación de ataques, como Hipnosis y Confusión.

98 Krabby
Tipo: agua
Evolución: Kingler
Un especimen habitual en las riberas de cualquier curso de agua, el Krabby utiliza sus grandes pinzas como arma de ataque.

99 Kingler
Tipo: agua
Evolución: no evoluciona
La pinza grande tiene un poder destructivo tan grande que puede llegar a romper la roca e incluso el acero.

100 Voltorb
Tipo: eléctrico
Evolución: Electrode
Mucho cuidadito con confundir a un Voltrob con una Pokéball abandonada, o puedes llevarte una desagradable descarga eléctrica.

101 Electrode
Tipo: eléctrico
Evolución: no evoluciona
Su poder eléctrico es tan grande que a veces es incapaz de acumularlo y explota a medio combate. Los resultados son terribles...

102 Exeggcute
Tipo: planta/psíquico
Evolución: Exeggutor
Pueden ser fácilmente confundidos con media docena de huevos, pero no conviene molestarles.

103 Exeggutor

Tipo: planta/psíquico
Evolución: no evoluciona
Tras evolucionar, consigue dotarse de un par de patas que apenas le sirven para moverse unos pocos pasos.

104 Cubone

Tipo: tierra
Evolución: Marowak
Nadie ha conseguido jamás contemplar su verdadero rostro, ya que siempre lleva su casco de calavera puesto.

105 Marowak

Tipo: tierra
Evolución: no evoluciona
Su arma preferida en los combates es el largo hueso que blande en su mano y que lanza como si de un auténtico bumerang se tratara.

106 Hitmonlee

Tipo: lucha
Evolución: no evoluciona
Este Pokémon luchador depende fundamentalmente de sus piernas extensibles a la hora de combatir o defenderse.

107 Hitmonchan

Tipo: lucha
Evolución: no evoluciona
Atacar a un Hitmonchan puede no resultar muy buena idea: lanza sus puñetazos a tanta velocidad que no podrás ni verlos.

108 Lickitung

Tipo: normal
Evolución: no evoluciona
No confundas nunca su ataque con un gesto amistoso: extiende su lengua para hacer una presa sobre sus enemigos y apretarles hasta la victoria.

109 Koffing

Tipo: veneno
Evolución: Weezing
Este Pokémon venenoso acumula en su interior un montón de gases tóxicos que puede soltar sin el menor aviso en medio de la lucha.

110 Weezing

Tipo: veneno
Evolución: no evoluciona
Formado por la unión de dos ejemplares de Koffing, la mezcla de sus respectivos gases le convierte en una verdadera bomba.

111 Rhyhorn

Tipo: tierra/roca
Evolución: Rhydon
El Ryhorn es una de las especies de Pokémon más poderosas que existen, y su duro caparazón le hace casi invencible.

112 Rhydon

Tipo: tierra/roca
Evolución: no evoluciona
Su coraza es extremadamente dura y resistente al calor: eso le permite vivir en cavernas subterráneas repletas de lava fundida.

113 Chansey

Tipo: normal
Evolución: no evoluciona
Esta especie es muy buscada, pero no por sus habilidades de lucha, sino porque se dice que traen la felicidad a su entrenador.

114 Tangela

Tipo: planta
Evolución: no evoluciona
Esta extraña variedad de animal-planta está cubierta de hojas que parecen algas marinas y es muy tímida: prefiere esconderse.

115 Kangaskhan

Tipo: normal
Evolución: no evoluciona
Esta especie de dinosaurio lleva a su cría en la bolsa de su barriga hasta que cumple los tres años de edad y es muy celosa de su seguridad.

116 Horsea

Tipo: agua
Evolución: Seadra
Es conocido por su habilidad para derribar Pokémon aéreos con un chorro de tinta, pero en las batallas prefiere defenderse antes que atacar.

117 Seadra

Tipo: agua
Evolución: no evoluciona
Con un temperamento más ofensivo, el Seadra intentará golpear a sus adversarios con las alas puntiagudas que le sirven para nadar.

118 Goldeen

Tipo: agua
Evolución: Seaking
Su elegante cola le vale el nombre de reina de los mares. Curiosamente, tras la evolución se convierte en el Seaking, un macho.

Pocketboy Pokedex

119 Seaking

Tipo: agua
Evolución: no evoluciona
Este especimen tarda lo suyo en llegar a dominar a la perfección sus ataques, utilizando para ello el cuerno de su frente.

120 Staryu

Tipo: agua
Evolución: Starmie
Este Pokémon marino puede regenerar cualquier parte de su cuerpo perdido en la batalla, pero deberás mantenerlo calentito.

121 Starmie

Tipo: agua
Evolución: no evoluciona
Al evolucionar mejora mucho sus habilidades defensivas, y además aparece su gema incrustada que brilla con los colores del arco iris.

122 Mr. Mime

Tipo: psíquico
Evolución: no evoluciona
Aunque no puede evolucionar en otras formas, va mejorando sus habilidades psíquicas a medida que las utiliza.

123 Scyther

Tipo: bicho/volador
Evolución: no evoluciona
Su gran velocidad y su asombrosa agilidad le permiten crear la ilusión de que luchas contra más de uno de ellos.

124 Jynx

Tipo: hielo/psíquico
Evolución: no evoluciona
Al caminar bambolea sus caderas seductoramente, y puede hacer que sus enemigos acaben bailando con ella.

125 Electabuzz

Tipo: eléctrico
Evolución: no evoluciona
Esta especie sólo se puede encontrar cerca de las centrales eléctricas, ya que es capaz de tolerar sin problemas las altas cargas.

126 Magmar

Tipo: fuego
Evolución: no evoluciona
Su cuerpo está cubierto constantemente de brillantes llamas anaranjadas, y esto le permite camuflarse totalmente en cualquier fuego.

127 Pinsir

Tipo: bicho
Evolución: no evoluciona
Tiene más fuerza que cerebro, y si no puede atrapar a su víctima con las pinzas, la rodea y la embiste para derribarla.

128 Taurus

Tipo: normal
Evolución: no evoluciona
Es todo un genio: cuando ataca a un enemigo, carga furioso contra él mientras se atiza el lomo con sus tres largas y peludas colas.

129 Magikarp

Tipo: agua
Evolución: Gyarados
Sus lejanos antepasados eran mucho más fuertes que él. De momento, olvídate de usarlo en un combate hasta que consigas que evolucione.

130 Gyarados

Tipo: agua/volador
Evolución: no evoluciona
Este enorme Pokémon es poderoso y extremadamente violento: puede llegar a arrasar ciudades enteras en un ataque de furia.

131 Lapras

Tipo: agua/hielo
Evolución: no evoluciona
Esta especie marina es capaz de llevar personas por el agua, pero está a punto de extinguirse debido a la avidez de los humanos.

132 Ditto

Tipo: normal
Evolución: no evoluciona
Este curioso Pokémon es capaz de copiar al instante el código genético de cualquier enemigo para tomar su aspecto en un combate.

133 Eevee

Tipo: normal
Evolución: no evoluciona
Aunque no evoluciona de forma natural, su genética le permite mutar si se expone a las radiaciones de la Piedras Elementales.

134 Vaporeon

Tipo: agua
Evolución: no evoluciona
El Vaporeon surge tras someter a Eevee a la radiación de la Piedra de Agua, y le caracteriza su bonita cola de sirena.

135 Jolteon

Tipo: eléctrico
Evolución: no evoluciona
Aplicando la Piedra de Trueno sobre un Eevee obtendrás un Jolteon capaz de soltar inmensas descargas eléctricas de 10.000 voltios.

136 Flareon

Tipo: fuego
Evolución: no evoluciona
Es la última de las mutaciones posibles para un Eevee: tras las radiaciones de la Piedra de Fuego podrá acumular mucha energía térmica.

137 Porygon

Tipo: normal
Evolución: no evoluciona
Esta curiosa especie está hecha de millones de cristales diminutos y puede viajar con facilidad a través del ciberespacio.

138 Omanyte

Tipo: agua/roca
Evolución: Omastar
Extinguido hace millones de años, el único modo de hacerse con un Omanyte es clonarlo a partir de un ejempolar fósil.

139 Omastar

Tipo: agua/roca
Evolución: no evoluciona
Verdaderamente se conoce muy poco de esta especie evolucionada, ya que se extinguió antes de que coleccionar Pokémon fuera una moda.

140 Kabuto

Tipo: agua/roca
Evolución: Kabutops
Otra especie extinta, pero que puede volver a la vida si logras clonar un fósil en el laboratorio. Se puede camuflar como una roca submarina.

141 Kabutops

Tipo: agua/roca
Evolución: no evoluciona
Una evolución marina que resulta mortífera por su combinación de afiladas garras con cuchillas y su gran agilidad.

142 Aerodactyl

Tipo: roca/volador
Evolución: no evoluciona
Este ejemplar prehistórico de gran ferocidad sólo se puede conseguir llevando un pedazo de ámbar al laboratorio, pero la verdad es que vale la pena.

143 Snorlax

Tipo: normal
Evolución: no evoluciona
Esta especie es una de las más perezosas que se conocen: sólo come y duerme; y cuanto más crece, más soñoliento se vuelve.

144 Articuno

Tipo: hielo/volador
Evolución: no evoluciona
Uno de los pocos Pokémon místicos y voladores que se conocen, sólo se le puede encontrar en las cumbres heladas.

145 Zapdos

Tipo: eléctrico/volador
Evolución: no evoluciona
Su combinación especial de ataques voladores y eléctricos le hace muy interesante. Vive cerca de las centrales eléctricas.

146 Moltres

Tipo: fuego/volador
Evolución: no evoluciona
Conocido también como la Legendaria Ave de Fuego, el batir de sus alas forma enormes destellos de llamas ardientes.

147 Dratini

Tipo: dragón
Evolución: Dragonair
Era considerada una especie mítica hasta que se descubrió una colonia en el agua. Aunque tarda lo suyo en evolucionar, vale la pena.

148 Dragonair

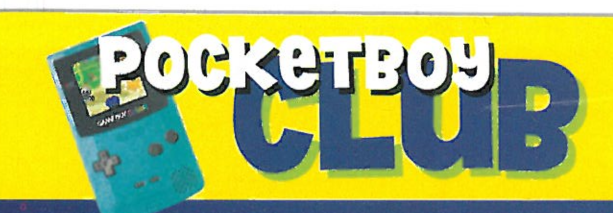
Tipo: dragón
Evolución: Dragonite
Tiene una apariencia pacífica pero es un animal muy poderoso, que incluso puede producir algunos cambios climáticos.

149 Dragonite

Tipo: dragón/volador
Evolución: no evoluciona
Uno de los Pokémon más excepcionales que se conocen, el Dragonite puede llegar a ser más inteligente que la mayoría de entrenadores.

150 Mewtwo

Tipo: psíquico
Evolución: no evoluciona
El Pokémon psíquico por excelencia fue el resultado de unos experimentos de ingeniería genética y es muy peligroso...



¡EL CLUB POCKETBOY ESPERA TUS CARTAS!

¿Tienes preguntas o problemillas acerca de la Game Boy y sus juegos? ¿Quieres cambiar tus cartuchos?¿Te mola hacer nuevos amigos? ¡Mándanos tus cartas, el Club PocketBoy está para ayudarte! Y no olvides mandarnos tus mejores dibujos

CLUB POCKETBOY
Joventut, 19 - Sant Boi de Llobregat
Barcelona 08830
e-mail: pocketboymag@hotmail.com

PIROPOS Y DUDAS

¡Hola!, quisiera daros las gracias por haber pensado en la gente Game Boy. Estaba harta de comprarme revistas que sólo dedicaran media página a la GBC, por eso me alegró enormemente ver la PocketBoy en el kiosko. Tuve que leer dos veces la portada para asegurarme: grata sorpresa, además está muy bien elaborada. ¡Enhorabuena! Ahora mi pregunta: hace un tiempo cayó en mis manos Donkey Kong III, desde entonces estoy que no paro. Pero me he quedado estancada en la zona "Tundra Blunda", ya que no encuentro el segundo bono. Cuento con vosotros en próximos números.
A.A., Valencia

Gracias por los piropos, esperamos ayudar a todos los juguetones de la Game Boy. Pero la verdad es que esta vez no podemos darte ninguna pista de dónde se encuentra ese bono. A lo mejor algún lector podrá contestarte a través de la revista. Lo que sí podemos hacer es darte un truquillo para tener vidas infinitas en el juego de tus amores: en la pantalla del título inicial, pulsa abajo, abajo, arriba, izquierda y derecha (no funciona en modo Time Attack).

PREGUNTAS DE UN PAPÁ

**Hola, me dirijo a vosotros para contaros que tengo un hijo al que le voy a regalar una Game Boy Color, y para informarme de los juegos que hay disponibles compré vuestra revista, concretamente la nº 2.
¿Cómo es que, siendo una revista exclusivamente de Game Boy, no lleva consigo una lista de juegos recomendados y clasificados según su género (plataformas, deportivos, aventuras, etc)? Otras revistas lo hacen cada mes.
Otra cosa: en cada juego que comentais se os olvida decir si está traducido al castellano o no. ¿Quiere decir que estan todos en castellano? Para acabar, ¿ hay algun juego de naves tipo R-Types o G.Darius ? Espero que cada mes saqueís una super-guía, sobre todo de juegos tan importantes como Metal Gear, Perfect Dark, Donkey Kong o Mario Bros. Os felicito por vuestra revista y os animo a que sigais mejorándola mes a mes, para que su compra sea obligada para los poseedores de una Game Boy.**
J. Luis, Vilanova



La lista de juegos que hemos comentado todavía es muy corta como para hacer un ránking por géneros. De todos modos recogemos tu sugerencia e intentaremos dar algún tipo de listado en el próximo número para que podáis saber qué juegos son más recomendables. También nos apuntamos la petición de que especifiquemos si los juegos están traducidos. En cuanto a lo de publicar guías es algo que desde luego seguiremos haciendo, pero os pedimos paciencia porque elaborar una buena guía lleva su tiempo. Finalmente, lo más parecido a los juegos de naves que nos dices es "Project S-11", pero aún no ha llegado a España y no sabemos si lo hará. Pero échale un vistazo al cartucho de los Thunderbirds que comentamos este mes, que es un juego realmente bueno.



FAN DE POKÉMON

¡Hola!, soy Laura y quisiera felicitaros por vuestra revista (que me parece estupenda) y agradeceros dos cosas: hacer una revista exclusiva para nuestra peque y la guía de Pokémon



Laura Fornós

Pedro Pérez

Xavi Llorca

Sebas Martín

Ana Valdés

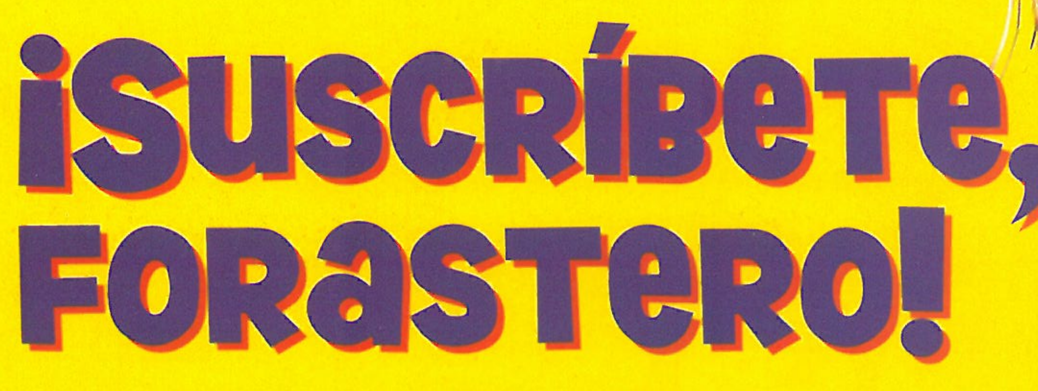
edición amarilla. Os mando un dibujillo que no será el último, dedicado a Alex Penin. Me gustaría que especificáseis si los juegos son en inglés o en español: quiero comprarme uno pero no tengo ni J de inglés. Una pregunta: ¿se pueden conseguir los pokémons que te faltan en Pokémon Stadium? Bueno, eso, un saludo a todos y !gracias!
Laura Fornós, Cànoves

Vale, Laura, ya especificaremos lo de los juegos traducidos. Pero si tú no tienes ni J de inglés, nosotros no tenemos ni J de Nintendo 64. Para solucionar tus dudas lo mejor que puedes hacer es acudir a alguna de las webs sobre Pokémon que encontrarás en Internet. ¡Y muchas gracias por el dibujo!

ADICTO A LA GAME BOY

Me llamo Pedro y tengo 13 años. Lo que más me gusta hacer en mi tiempo libre es jugar a la Game Boy. Me gustaría que comentárais el juego "Cannon Fodder" (me lo ha recomendado amigo), y el de Zelda, que me he quedado atrancado dentro del huevo.
Pedro Pérez, Valencia

Pues nada, Pedro, intentaremos satisfacer tus peticiones en los números siguientes: ¡ojo al kiosko y que la PocketBoy no se te escape ningún mes!



Si quieres recibir PocketBoy cada mes en tu casa para no perderte nada de lo que pase en el planeta Game Boy, suscríbete ya mismo a PocketBoy, tu nueva revista favorita

Te llevarás dos números gratis. ¡Tendrás 12 revistas por el precio de 10!

Durante un año recibirás la revista cada mes en tu casa, con todas las promociones y regalos, por sólo ¡3.950 pesetas!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de su aparición en el quiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a minimizarlos siempre que sea posible. Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).



CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A POCKETBOY

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número siguiente (incluido) al precio especial de 3.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío.

Nombre ______

Apellidos ______

Dirección ______

Código postal ______ Población ______

Provincia ______

Teléfono ______

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular ______

Caducidad ______

Firma

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Dirección ______

Código postal ______ Población ______

Provincia ______

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nº Entidad Nº Oficina D.C. Nº de cuenta o libreta de ahorro

Nombre del titular ______

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular

______ a ______ de ______ de 2000

Enviar este cupón a:

Comercial Atheneum
Suscripción Pocket Boy
C/ Joventut 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

Ya en tu kiosco la guía más mona

